23
SFIDA
TRA I GHIACCI
IAN LIVINGSTONE
dimensione
avventura
libri NOSTRI

SFIDA TRA I GHIACCI

IAN LIVINGSTONE

Illustrato da Gary Ward e Edward Crossby
Tradotto da Pasquale Donnarumma

www.librogame.net

INTRODUZIONE

Prima di iniziare dovrai stabilire quali sono i tuoi punti di forza e quali i tuoi punti deboli. Più avanti troverai il **Foglio d'Avventura** sul quale andranno annotati i tuoi punteggi di ABILITA', RESISTENZA E FORTUNA: dovrai tenerlo aggiornato continuamente durante tutto il corso dell'avventura, quindi puoi usare una matita o fare delle fotocopie.

Abilità, Resistenza e Fortuna

Dovrai mantenere questi punteggi accuratamente aggiornati durante l'avventura. Ricorda, essi cambieranno continuamente ma non supereranno mai il valore iniziale, eccetto in rarissime occasioni che ti verranno segnalate nel testo.

- ABILITA': lancia un dado e aggiungi 6 al numero ottenuto. Questo è il tuo punteggio di abilità (riportalo nella apposita casella sul foglio d'avventura): riflette la tua capacità di maneggiare la spada e di affrontare i combattimenti.
- RESISTENZA: lancia due dadi e aggiungi 12 al numero ottenuto. Questo è il tuo punteggio di resistenza: indica la tua forma fisica, il tuo istinto di sopravvivenza, la tua tenacia.
- FORTUNA: lancia un dado e aggiungi 6 al numero ottenuto. Questo è il tuo punteggio di fortuna. Fortuna e magia sono elementi importantissimi nell'universo fantastico che stai per esplorare.

Combattimenti

In questo libro dovrai spesso combattere contro creature di tutti i generi. Ti potrebbe essere concessa la possibilità di

fuggire, ma se questo non dovesse accadere, o se decidessi comunque di combattere, procedi come segue.
Per prima cosa segna i punteggi di Abilità e Resistenza del tuo nemico nella prima casella utile dell'Elenco degli Avversari presente sul tuo Foglio d'Avventura. I punteggi degli avversari vanno segnati tutte le volte che ne incontri uno.
La sequenza di combattimento è poi la seguente:

1. Lancia due dadi, somma i numeri usciti e aggiungi al totale il valore di Abilità del tuo avversario. Il punteggio finale corrisponde alla sua Forza d'Attacco.

2. Lancia due dadi e aggiungi il numero uscito al tuo punteggio di Abilità. Il risultato corrisponde alla tua Forza d'Attacco.

3. Se la tua Forza d'Attacco è maggiore di quella dell'avversario significa che lo hai colpito. Procedi al punto 4. Se invece la Forza d'Attacco dell'avversario è maggiore della tua, significa che sei stato colpito. Procedi al punto 5. Se i punteggi di Forza d'Attacco sono uguali, significa che entrambi siete riusciti ad evitarvi. Riprendi il combattimento dal punto 1.

4. Hai ferito il tuo avversario. Sottrai 2 punti dalla sua Resistenza. Puoi usare la Fortuna per infliggere danni addizionali (vedi oltre).

5. La creatura ti ha ferito. Sottrai 2 punti dalla tua Resistenza. Anche in questo caso puoi usare la Fortuna (vedi oltre).

6. Modifica appropriatamente il punteggio di Resistenza, tuo o della creatura (e il tuo punteggio di Fortuna se l'hai usato: vedi oltre).

7. Inizia il prossimo Round di Attacco, ripetendo i punti 1-6. Procedi in questo modo finché il punteggio di Resistenza tuo o della creatura che stai combattendo non viene ridotto a zero (morte).

Fortuna

In determinate occasioni durante la tua avventura, nei combattimenti o quando ti trovi in situazioni nelle quali potresti essere fortunato o sfortunato (i particolari sono spiegati nelle pagine specifiche), potrai chiamare in soccorso la tua fortuna per ottenere l'opzione più favorevole…ma stai attento! Usare la fortuna è un affare rischioso e se sei sfortunato le conseguenze potrebbero essere disastrose. La procedura per usare la fortuna è la seguente: Lancia due dadi. Se il risultato è uguale o minore del tuo punteggio corrente di Fortuna significa che sei stato fortunato e la sorte penderà a tuo favore. Se il risultato è maggiore del tuo punteggio corrente di Fortuna sei stato sfortunato e sarai penalizzato. Questa procedura si chiama *Tenta la Fortuna*. Ogni volta che "Tenti la Fortuna", devi sottrarre 1 punto dal tuo punteggio corrente di Fortuna. Ti renderai conto ben presto che sfidare la fortuna diventa ogni volta più rischioso.

Usare la Fortuna in Combattimento

In alcune pagine ti verrà detto di Tentare la Fortuna e quali saranno le conseguenze dell'essere fortunato o sfortunato. In ogni caso, durante i Combattimenti, avrai sempre a disposizione la possibilità di usare la fortuna, sia per infliggere un danno più grave a un avversario che hai appena colpito, sia per minimizzare gli effetti di una ferita che l'avversario ti ha appena inflitto.

Se hai appena ferito la creatura, puoi Tentare la Fortuna come descritto in precedenza. Se sei fortunato, infliggi una ferita grave e puoi sottrarre 2 punti extra dal punteggio di Resistenza dell'avversario. Se sei sfortunato, invece, la ferita è solo marginale e devi restituire un punto alla Resistenza della creatura (cioè invece di infliggere i normali 2 punti di danno, ne infliggi solo 1).
Se la creatura ha ferito te, puoi tentare la Fortuna per cercare di minimizzare la ferita. Se sei fortunato, riesci ad evitare in parte il colpo. Recuperi 1 punto Resistenza (cioè invece di subire 2 punti di danno ne subisci solo 1). Se sei sfortunato, subisci un colpo grave. Sottrai 1 punto di Resistenza extra. Ricorda che devi sottrarre 1 punto dalla tua Fortuna ogni volta che tenti la Fortuna

Recuperare punteggi di Abilità, Resistenza e Fortuna

Abilità
Il tuo punteggio di Abilità non dovrebbe variare molto durante l'avventura. Di tanto in tanto, un paragrafo ti fornirà istruzioni per aumentare o diminuire il tuo punteggio di Abilità. Un'Arma Magica potrebbe aumentare la tua Abilità, ma ricorda che puoi usare una sola arma alla volta! Non puoi avvantaggiarti di 2 bonus di Abilità perché hai con te due Spade Magiche. Il tuo punteggio di Abilità non può mai superare il suo valore iniziale, a meno che questo non sia espressamente specificato.

Resistenza e Provviste
Il tuo punteggio di Resistenza cambierà molte volte durante l'avventura, mentre combatti mostri e affronti rischi immani. Man mano che ti avvicinerai al tuo obbiettivo finale, il tuo livello di Resistenza potrebbe calare drasticamente e i combattimenti diventare particolarmente pericolosi, quindi sii cauto!

Il tuo zaino contiene abbastanza Provviste per dieci pasti. Puoi riposarti e consumarle in ogni momento, tranne quando stai combattendo, ma puoi consumare solo una razione alla volta. Mangiare un pasto permette di recuperare 4 punti Resistenza. Quando mangi, aggiungi 4 punti al tuo punteggio di Resistenza e sottrai 1 punto alle tue Provviste. Una casella specifica per le Provviste rimanenti è presente sul Foglio d'Avventura per registrare il numero delle Provviste. Ricorda che hai un lungo cammino davanti, quindi usa le tue provviste con saggezza! Ricorda anche che il tuo punteggio di Resistenza non potrà mai superare il suo valore iniziale, a meno che non sia espressamente specificato in un paragrafo.

Fortuna

Potrai ottenere punti addizionali di Fortuna durante l'avventura, quando sei particolarmente fortunato. Troverai i dettagli nei paragrafi del libro. Ricorda che, come Abilità e Resistenza, la tua Fortuna non potrà mai superare il valore iniziale.

Equipaggiamento

Cominci l'avventura con un Equipaggiamento minimo ma potrai trovare altri oggetti durante il cammino. Sei armato di spada e indossi un'armatura di cuoio. Hai uno zaino in spalla per trasportare provviste e tesori che troverai nel corso dell'avventura. Hai con te una lanterna per illuminare il cammino.

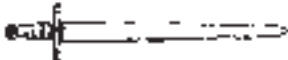
Prima di iniziare puoi anche prendere una fiala di pozione magica, contenente una quantità sufficiente per 2 sorsi (il che significa che potrai usarla due volte). Potrai assumere la pozione in qualunque momento nel corso dell'avventura, eccetto mentre sei impegnato in combattimento. Ogni volta che ne bevi un sorso, ricordati di segnarlo sul Foglio d'Avventura. Puoi sceglierne solo UNA tra le seguenti:

- Pozione di Abilità: ti consente di riportare il tuo punteggio di Abilità al valore iniziale.
- Pozione della Forza: ti consente di riportare il tuo punteggio di Resistenza al valore iniziale.
- Pozione della Fortuna: ti consente di recuperare tutti i punti di Fortuna persi e di aumentare di 1 punto il tuo punteggio iniziale di Fortuna.

Suggerimenti per il gioco

L'avventura che stai per intraprendere è molto insidiosa e potresti non farcela al primo tentativo. Sarebbe meglio se tu prendessi appunti e disegnassi una mappa delle zone esplorate: ti potrà essere di grande aiuto a terminare la missione e a identificare posti in cui non sei mai andato.
Non tutte le strade portano alla vittoria: molte non contengono altro che trappole mortali e crudeli avversari pronti ad attaccarti. Molte sono inoltre le false piste e, per quanto tu possa continuare senza intralcio il tuo cammino, non è per nulla scontato che alla fine sarai in grado di portare a termine la tua missione.
Il percorso corretto è uno soltanto e ha un rischio relativamente basso.
Ora inizia l'avventura e possano gli Dei essere al tuo fianco!

FOGLIO D'AVVENTURA

ABILITA' *Punteggio iniziale:*	RESISTENZA *Punteggio iniziale:*	FORTUNA *Punteggio iniziale:*

OGGETTI ED EQUIPAGGIAMENTO

ORO

GIOIELLI

POZIONI

PROVVISTE

PREMESSA

Gli inverni nelle regioni settentrionali dell'Allansia sono freddi e rigidi. La neve cade fitta e un vento gelido imperversa tra le strade, ostacolando il cammino dei viandanti. Da alcune settimane sei stato ingaggiato da un mercante chiamato Big Jim Sun per proteggere lui e la sua carovana in viaggio verso i gelidi villaggi del Nord. Sei alla testa di sei carri trainati da cavalli, pieni di vestiti, utensili, armi ma anche di cibo, spezie e tè, tutta merce che dovrà essere barattata in cambio di pellicce e utensili d'avorio ricavati dalle zanne dei mammut. Big Jim non teme di viaggiare verso Nord, poiché sa benissimo che i banditi preferiscono attaccare i convogli che hanno fatto affari sulla strada di ritorno verso Sud. In questo momento state per attraversare un lago ghiacciato. In lontananza si vedono le vette innevate delle Montagne di Ghiaccio, alle pendici delle quali si trova la vostra destinazione. Fa molto freddo ma la neve non cade troppo fitta. Ti fermi un attimo per tastare la superficie del lago con la spada ed essere sicuro che possa reggere il peso dei carri. Nel silenzio glaciale di quel posto, improvvisamente, senti il suono di un corno in lontananza. Balzi in piedi e corri verso Big Jim per informarlo. Lo trovi seduto sul secondo carro di fianco al conducente, mentre fuma a grosse boccate la sua pipa. Big Jim è un uomo molto grosso, con una lunga e folta barba, che incute rispetto. I suoi occhi azzurri scandagliano l'orizzonte in cerca di segnali di vita e, con la sua voce profonda, ti dice: "Sembra che il suono del corno venga da quel villaggio. Forse è meglio che tu vada a dare un'occhiata. Potrebbero esserci dei problemi".
Ti affretti verso il villaggio alle pendici delle Montagne di Ghiaccio e in meno di due ore giungi a destinazione. Quello che si dipana davanti ai tuoi occhi è uno spettacolo terrificante. Le poche capanne di legno del villaggio sono completamente distrutte e la neve attorno è rossa di sangue. È una vera carneficina. Sei uomini giacciono a terra senza vita. I

loro corpi sono dilaniati. Osservi quello scenario raccapricciante e deduci dalle impronte lasciate sul terreno che gli Uomini del Nord sono stati attaccati da una creatura enorme, dalla quale hanno cercato di difendersi invano. Non c’è più nulla che tu possa fare per loro e ti affretti a tornare verso la carovana. La raggiungi sul far del tramonto e informi i mercanti sull’orribile sorte toccata al villaggio. Big Jim appare molto preoccupato e ordina ai suoi uomini di accendere un fuoco e di disporre i carri a cerchio per difendersi da eventuali pericoli durante la notte. Si faranno dei turni per stare svegli di guardia, ma tutti sono piuttosto nervosi. A voce bassa, Big Jim ti chiede se vuoi andare a caccia di quella creatura che rischia di far saltare per sempre i suoi affari. Sorridendo gli rispondi che saresti pronto ad accettare il compito ma solo in cambio di 50 pezzi d’oro. Big Jim resta per qualche attimo a bocca aperta ma, infine, decide di accettare l’offerta. La neve smette di cadere e vi dà un po’ di tregua per tutta la notte. Fai fatica ad addormentarti perché la tua mente è piena di pensieri riguardo alla missione incombente. Ti svegli alle prime luci dell’alba, quando una fitta nebbia avvolge l’accampamento. Ti dirigi verso Big Jim per informarlo che stai per partire e che speri di ritornare in giornata. Ti metti in cammino lungo la strada che hai già percorso verso il villaggio, mentre la neve ricomincia a cadere più fitta che mai. Vai all'**1**.

1

Quando raggiungi di nuovo il villaggio, nulla è cambiato, eccetto che la neve ha coperto i corpi degli sventurati e anche le impronte della creatura. La visibilità è scarsa e dopo una rapida riflessione, decidi di dirigerti verso la montagna adiacente in cui potrebbe nascondersi questo terribile mostro. La neve soffice ti arriva alle ginocchia mentre cominci la salita. Ben presto raggiungi il margine di un profondo crepaccio, che può essere attraversato solo passando su un ponte di ghiaccio.

Se vuoi passare sul ponte, vai al **335**. Se invece vuoi aggirare l'ostacolo cercando un percorso alternativo, vai al **310**.

2

Se hai liberato il Genio dal prisma, puoi evocarlo adesso (vai al **14**). Se non lo hai fatto, non hai alcuna arma in grado di arrecare danno al Guerriero di Cristallo. Non hai più scampo e la tua avventura finisce qui.

3

Un grosso masso si stacca dalla parete di ghiaccio e cade al suolo mancandoti di un soffio. Guardi verso l'alto e vedi finalmente il colore azzurro del cielo. Esultate di gioia e vi arrampicate fin su trovandovi miracolosamente sul versante opposto della montagna. L'aria attorno a voi è calma e la neve ha da poco smesso di cadere. Ti incammini verso le pendici della montagna con i tuoi compagni, raccontando loro del viaggio che stavi compiendo con Big Jim Sun e delle circostanze che ti hanno indotto a entrare nelle caverne della Strega delle Nevi. Sei sicuro che Big Jim ti abbia già dato per morto e non credi abbia molto senso cercare di tornare da lui per dirgli che hai eliminato lo Yeti.

Discutete sul da farsi e alla fine decidi di accompagnare Redswift e Stubb a Stonebridge. Vai al **104**.

4

La punta del bastone perfora il cuore della Strega delle Nevi che esplode in un urlo di morte. Comincia a decomporsi e ben presto non rimane che un mucchio di polvere a terra. Ti guardi intorno e ti sembra di notare qualcosa dietro una parete di ghiaccio. Vai a dare un'occhiata. Vai al **235**.

5

Istintivamente metti la mano sull'elsa della spada, con le parole del Guaritore che ti risuonano nella testa.
Lancia due dadi. Se il totale è uguale o inferiore al tuo punteggio di Abilità, vai al **68**. Se è maggiore, vai al **185**.

6

Usando tutte le loro forze, i tuoi compagni riescono a riconficcare il pugnale nella porta. Tiri un sospiro di sollievo e ti decidi ad aprirla. Vai al **285**.

7

Prendi il bastone dallo zaino e lo punti dritto al cuore della Strega. Se il tuo punteggio di Abilità è maggiore di 10, vai al **4**. Se è minore o uguale a 10, vai al **380**.

8

Sai perfettamente che un Vampiro può essere ucciso solo conficcando la punta di un bastone di frassino nel cuore.
Se possiedi un bastone con delle incisioni runiche, vai al **7**.
Se non ce l'hai, vai al **121**.

9

La freccia si conficca nel legno della barca. Cercate di remare più forte che potete per allontanarvi dalla banchina, ma siete ancora nel raggio d'azione dell'Elfo. Lo vedi mentre carica un'altra freccia e la scocca contro di voi.
Tenta la Fortuna. Se sei Fortunato, vai al **32**. Se sei Sfortunato, vai al **239**.

10

Realizzi con orrore che non hai con te alcuna arma in grado di annientare un Vampiro. La Strega delle Nevi gradualmente si abitua alla presenza dell'aglio e cerca con i suoi poteri di impossessarsi della tua mente. Non riesci a contrastare il sortilegio e in breve tempo sei in balia dei suoi ordini. Le porgi il collo in modo che lei possa azzannarti e succhiarti il sangue. Da questo momento in poi sarai per sempre un suo servo nel mondo delle tenebre.

11

Non appena sfiori con la punta del piede l'impronta bianca, un masso grande quanto una noce di cocco cade dal soffitto colpendoti in pieno. Perdi 2 punti di Resistenza. Maledicendo questi tunnel, prosegui fino alla fine del percorso con le impronte. Vai al **207**.

12

La sfera d'acciaio colpisce il Gigante alla testa. La creatura vacilla per un attimo e stramazza al suolo senza sensi. La scatola di legno che aveva tra le mani cade al suolo aprendosi e rovesciando il suo contenuto. Conteneva tre anelli e una bottiglia rotta, da cui fuoriesce un odore dolce e piacevole. Se vuoi indossare uno di questi tre anelli, vai al **65**. Se invece vuoi tirare dritto verso il prossimo tunnel, vai al **338**.

13

La morte di Morri ha colpito duramente il tuo amico Stubb. Verso metà mattinata, nonostante sia entusiasta di tornare a casa, non smette di imprecare contro i dannati Troll delle Colline. Un'ora più tardi, in lontananza, notate una nuvola di fumo che si alza verso il cielo. "Stonebridge!" urla Stubb, affrettando il passo. Mentre procede spedito, compare davanti a lui un gruppo di sei Troll delle Colline, in marcia verso la sua città. Prende l'ascia e, con un fragoroso urlo di battaglia, si lancia all'attacco. Non puoi di certo lasciare il tuo amico da solo contro sei avversari e corri in suo soccorso affrontandone due:

	Abilità	Resistenza
Primo TROLL DELLE COLLINE	9	10
Secondo TROLL DELLE COLLINE	9	9

Devi attaccarli contemporaneamente. A ogni Round ognuno di loro sferrerà un attacco contro di te, mentre tu risponderai con un solo attacco. Decidi chi dei due attaccare: contro di lui, procedi come in un normale scontro. Contro l'altro calcola la tua Forza d'attacco come in un normale scontro ma, se è superiore alla sua, non gli infliggerai alcun danno; significa solo che sei riuscito a parare il colpo. Ovviamente se

la sua forza d'attacco è maggiore della tua, ti colpirà come in un normale scontro. Se vinci, vai al **211**.

14

Invochi il Genio che appare subito di fronte a te. Schiocca le dita e in un attimo diventi invisibile. Puoi vedere il Guerriero di Cristallo che manda i suoi pugni a vuoto, fendendo l'aria attorno a te. Prima che l'effetto svanisca, ti dilegui proseguendo lungo il tunnel. Ben presto raggiungi un bivio. Se vuoi andare a sinistra, vai al **150**. Se vuoi andare a destra, vai al **368**.

15

La Strega delle Nevi ti fissa intensamente finché non pronuncia la parola: "Cerchio". Sorridi mentre apri la mano e mostri il disco con inciso un quadrato. Hai battuto la Strega e ora osservi le conseguenze. La sfera comincia a riempirsi di un denso fumo bianco e la sua immagine scompare. Senti le sue urla di rabbia rimbombare tra le pareti della caverna. Ti sinceri che i tuoi amici stiano bene e insieme cercate una via di fuga da quel posto. All'improvviso la terra sotto i vostri piedi comincia a tremare e una profonda spaccatura si apre nella parete di ghiaccio. È forse questa la via di fuga che la Strega ti aveva promesso? Tenta la Fortuna. Se sei Fortunato, vai al **3**. Se sei Sfortunato, vai al **358**.

16

Infili nuovamente il braccio tra le sbarre del cancello e lanci il secondo pugnale. Tenta la Fortuna. Se sei Fortunato, vai al **120**. Se sei Sfortunato, vai al **153**.

17

Non appena sguaini la spada, l'Elfo si toglie la tunica e si lancia all'attacco con un acuto grido di battaglia.

ELFO DELLA MONTAGNA Abilità 6 Resistenza 6

È anche lui armato di spada. Quando il punteggio di Resistenza dell'Elfo scende a 2 punti o meno, vai al **305**.

18

Gli altri Uomini-Uccello, dopo aver visto il loro compagno sconfitto, fuggono via volando verso Est. Preoccupato da un loro eventuale ritorno con una schiera più numerosa, cominci a correre lungo la pianura. Hai molta sete e purtroppo non hai con te scorte d'acqua. Finalmente raggiungi una fonte ma quando ti avvicini per bere vedi il cadavere di un Orco a faccia in giù nell'acqua. Se preferisci non berla, vai al **63**. Se invece non resisti alla tentazione, vai al **301**.

19

Il Guaritore procede appena dietro di te finché non noti una luce provenire da un'apertura nella parete. L'apertura è grande abbastanza per passarci attraverso e allora tu chiedi al Guaritore: "Cosa accade adesso?" Egli risponde con tranquillità: "Il mio compito finisce qui. Da questo momento dovrai proseguire da solo. Con la tua maschera sul viso, dovrai raggiungere la sommità della Montagna Infuocata prima dell'alba. Giunto lì, dovrai guardare ad Est, sederti con le gambe incrociate, e aspettare il primo raggio di sole. Per salire fin lassù potresti attirare un Pegaso con un oggetto d'argento e volarci in groppa. Se possiedi qualche oggetto d'argento, vai al **328**. Se non ce l'hai, vai al **206**.

20

Il tunnel termina a un bivio. Prima che possiate decidere quale strada prendere, un uomo dall'aspetto primitivo, con indosso una pelliccia e con in mano una clava, appare davanti a voi desideroso di attaccarvi. Dici a Redswift e Stubb di farsi da parte e sguaini la spada.

UOMO DELLE CAVERNE Abilità 8 Resistenza 8

Se vinci, vai al **141**. Puoi anche provare a fuggire dopo il secondo Round; in tal caso, insieme ai tuoi compagni, cominciate a correre verso il tunnel di destra. Vai al **365**.

21

Hai indossato un anello magico che ti conferirà protezione contro il freddo glaciale. Aggiungi 1 punto di Fortuna. Se non lo hai già fatto, puoi provare l'anello d'argento (vai al **159**), l'anello di bronzo (vai al **130**), oppure proseguire dritto verso il tunnel sulla parete opposta (vai al **338**).

22

L'Elfo scrolla le spalle e dice: "Bene, non dire che non ti avevo avvertito, non avrai più la possibilità di tornare indietro una volta che avrai indossato anche tu il collare dell'obbedienza. Prosegui lungo il tunnel e al primo bivio tieni la destra. Buona fortuna". Ringrazi l'Elfo per i suoi consigli e prosegui il tuo cammino. Vai al **136**.

23

La Strega delle Nevi sembra piuttosto sorpresa del fatto che tu abbia sconfitto i suoi Zombie. "Adesso giochiamo a un nuovo gioco. Sei pronto? Si chiamerà Dischi. Non vincerai

mai, sia chiaro. Ma nella remota eventualità che tu dovessi farcela, ti darò una possibilità di scappare. Spero che tu abbia con te i tuoi dischi, altrimenti perderai!” Detto ciò esplode in un sadico ghigno. Non hai altra scelta che stare al suo gioco. Se hai con te uno o più dischi di metallo, vai al **113**. Se non ne hai neanche uno, vai al **40**.

24

Dopo aver bevuto il liquido, cominci ad avvertire una piacevole sensazione di calore per tutto il corpo. Hai appena ingerito una pozione preparata dalla Strega delle Nevi, usata dai suoi seguaci per non sentire il freddo. Recuperi 3 punti di Resistenza. Inoltre se avevi un arto congelato, ne recuperi la funzione e con essa i punti di Abilità che avevi perduto. Con le energie ritrovate, ti dirigi fuori dalla caverna. Vai al **56**.

25

Ora che la neve ha smesso di cadere, il cielo è azzurro e limpido. L’aria è fredda e la neve scricchiola sotto i tuoi passi. Lentamente riprendi a scalare la montagna alla ricerca della caverna indicata dal cacciatore. All’improvviso però senti in lontananza l’inconfondibile frastuono di una valanga. Tenta la Fortuna. Se sei Fortunato, vai al **163**. Se sei sfortunato, vai al **109**.

26

Inviti i tuoi compagni d'avventura a salire a bordo e vi allontanate gradualmente dalla banchina. Giunti a metà della traversata, avvertite delle grida di rabbia provenire dalla riva. Riconosci, dalla tipica tunica con cappuccio, un Elfo Nero, probabilmente il proprietario dell'imbarcazione, che sta inveendo contro di voi. A un tratto lo vedi caricare un arco e scagliare una freccia nella vostra direzione. Tenta la Fortuna. Se sei Fortunato, vai al **9**. Se sei Sfortunato, vai al **227**.

27

Torni alla capanna, apri la porta con un calcio ed entri con la spada in pugno. Sfortunatamente la capanna è vuota. L'uomo deve aver svuotato tutto in fretta e se ne è scappato con i tuoi soldi. Perdi 1 punto di Fortuna. Torni indietro sui tuoi passi e riprendi il sentiero alla ricerca del vero Guaritore, sperando di vivere abbastanza da incontrare di nuovo questo impostore. Vai al **205**.

28

Il tempo scorre lentamente ma nessuno vi scopre in quello stretto tunnel. I ribelli staranno avendo la meglio sui seguaci della Strega delle Nevi. Non appena ti senti meglio, comunichi ai tuoi due nuovi amici che sei pronto a rimetterti in cammino. Vai al **166**.

29

Ritorni in fretta al bivio precedente e giri a sinistra per imboccare l'altro corridoio. Vai al **106**.

30

Gli effetti dell'Incantesimo della Morte sono molto più rapidi su Redswift che su di te, probabilmente perché contrastati dagli effetti della pozione che hai bevuto. Aiuti il tuo amico a rimettersi in piedi, imprecando per avergli chiesto di leggere quella pergamena. Lui ti risponde che senza il tuo aiuto sarebbe morto comunque, da schiavo nelle caverne della Strega delle Nevi. Prosegui per circa un'ora portando il tuo povero amico sulle spalle. Puoi sentire il suo cuore battere sempre più piano finché ti accorgi che ha smesso di respirare. L'Incantesimo della Morte, purtroppo, ha avuto la meglio su di lui. Decidi di seppellire il suo corpo in una radura rigogliosa e di riprendere il tuo viaggio verso le colline Moonstone. Sei comunque molto debole e non riesci ad avere un passo veloce. Perdi 1 punto di Abilità e 1 punto di Resistenza. Raggiungi le pendici delle colline e, mentre il terreno si fa sempre più scosceso, ti chiedi in quale direzione andare per trovare Il Guaritore. Se vuoi continuare a Est seguendo il fiume verso le colline, vai al **46**. Se invece vuoi attraversare il fiume passando sul ponte di pietra proprio davanti a te e proseguire per la valle alle pendici delle colline, vai al **385**.

31

Tenta la Fortuna. Se sei Fortunato, vai al **295**. Se sei Sfortunato, i devoti capiscono che stai mentendo e si avvicinano, vai al **143**.

32

La seconda freccia passa di poco sopra alle vostre teste. In qualche modo riuscite a raggiungere la riva opposta del fiume prima che l'Elfo abbia il tempo di ricaricare l'arco. Saltate rapidamente dall'imbarcazione e vi dirigete a Sud lungo le Pianure Pagan verso Stonebridge. Vai al **278**.

33

I seguaci sono un gruppo di Goblin, Orchi e Neanderthal. Ti dai alla fuga e due di loro cercano di fermarti. Il primo agita violentemente una frusta per poi mirare ai tuoi piedi mentre l'altro ti scaglia contro una freccia. Tenta la Fortuna. Se sei Fortunato, vai al **226**. Se sei Sfortunato, vai al **340**.

34

Prendi il bastone dallo zaino e lo punti dritto al cuore della Strega. Se il tuo punteggio di Abilità è maggiore di 10, vai al **4**. Se è minore o uguale a 10, vai al **123**.

35

I tuoi compagni non riescono a sopraffare il potere del pugnale che questa volta si rigira contro di te e si conficca dritto nel tuo petto. La tua avventura finisce qui.

36

La porta della capanna è completamente ghiacciata e sei costretto a usare la spada per aprirla. Una volta all'interno deduci che si tratta del rifugio di un cacciatore di pellicce. Trappole, sacchi e pellicce di vario genere sono ammassati in un angolo. L'ambiente è composto da una sola stanza con un piccolo letto di legno, una sedia e un tavolo su cui sono presenti vari utensili per cucinare, evidentemente adoperati di recente. In fondo c'è un focolare con della brace ancora accesa che sprigiona un po' calore. Se vuoi ravvivare il fuoco mettendoci della legna e poi riscaldare una zuppa, vai al **118**. Se vuoi lasciare la capanna e proseguire la tua ricerca, vai al **192**.

37

La creatura ha con sé una lanterna e, quando è piuttosto vicina, puoi osservarla. Si tratta di un essere terrificante, con il volto rugoso e due occhi grigi semichiusi incastonati in ampie orbite. Sei entrato nel covo di un Cacciatore Notturno e ora devi affrontarlo.

CACCIATORE NOTTURNO Abilità 11 Resistenza 8

Durante ogni Round riduci di 2 punti la tua forza d'attacco perché non sei abituato a combattere al buio. Se vinci, vai al **306**.

38

Mentre cammini seguendo la tranquilla riva del fiume Red, cominci a sentire qualcosa che non va. Ti senti stanco, hai le vertigini e la fronte sudata. Ti volti a guardare Redswift e sembra che anche lui non si senta molto bene. È pallido in viso e ha gli occhi scuri e infossati. "Fermiamoci un attimo" dice il tuo compagno con voce affaticata. Non vedevi l'ora di riposarti, ti siedi sull'erba soffice mentre il tuo cuore batte sempre più forte. "Ti ricordi che mentre attraversavamo i tunnel della Strega delle Nevi ci siamo imbattuti in una porta con un pezzo di pergamena attaccato sopra? Non riuscivi a decifrare cosa ci fosse scritto e hai chiesto a me di leggerlo. Era un Incantesimo della Morte e noi siamo spacciati. Sta cominciando a produrre i suoi effetti prima di quello che supponessi. Non abbiamo altra scelta che trovare l'anziano delle colline conosciuto come Il Guaritore. Solo lui è in grado di salvarci, ma temo che sia già troppo tardi. Le mie gambe sono debolissime e non credo che riuscirò a proseguire. Se hai bevuto la Pozione Guaritrice dell'Elfo Nero, vai al **30**. Se non l'hai bevuta, vai al **367**.

39

All'improvviso sferri un violentissimo calcio allo stomaco del Goblin più vicino a te, il quale si accascia al suolo dolorante. L'altro Goblin balza avanti e cerca di colpirti col pugnale. Tenta la Fortuna. Se sei Fortunato, vai al **240**. Se sei Sfortunato, vai al **386**.

40

Sentendoti truffato perché hai perso il gioco prima ancora di iniziare, ti scagli contro la Strega con la spada in pugno. Vai al **244**.

41

Fai molta attenzione mentre attraversi il ponte e riesci a mantenere l'equilibrio fino a raggiungere in tutta sicurezza il margine opposto del crepaccio. Puoi riprendere il cammino nella neve alta. Vai al **212**.

42

Ti liberi dello zaino e lo vedi scomparire tra le acque del fiume. Hai perso tutti i tuoi tesori, tutti gli oggetti e tutte le provviste che avevi. Perdi 2 punti di Fortuna. La corrente è comunque molto forte e ti trascina verso il fondo. Tenta la Fortuna. Se sei Fortunato, vai al **201**. Se sei Sfortunato, vai al **280**.

43

Recuperi la tua spada e perquisisci i corpi dei Goblin. Nelle loro tasche trovi del pesce sotto sale, una candela e 2 pezzi d'oro. Decidi di prendere questi oggetti insieme ai due pugnali. Entrambi indossavano dei collari di metallo, i quali

smettono di brillare ma non sei in grado di rimuoverli. Ti guardi intorno in cerca di eventuali altre trappole e decidi quale strada sarebbe più opportuno prendere. Se vuoi proseguire lungo questo tunnel, vai all'**88**. Se invece vuoi tornare indietro e girare a sinistra verso l’altro corridoio, vai al **29**.

44

Il fascio di luce ti colpisce in pieno e non resisti al suo potere. Cadi a terra paralizzato e non riuscirai mai più a rialzarti. La tua avventura finisce qui.

45

Dopo aver sconfitto il Gigante, esamini la scatola di legno e decidi di aprirla aiutandoti con la spada. All’interno trovi tre anelli e una bottiglia rotta, da cui fuoriesce un odore dolce e piacevole. Se vuoi indossare uno di questi tre anelli, vai al **65**. Se invece vuoi tirare dritto verso il prossimo tunnel, vai al **338**.

46

Il fiume diventa sempre più tortuoso e il terreno sempre più scosceso. Ti senti molto affaticato. Perdi 1 punto di Resistenza. Passi accanto a un grosso tronco d’albero cavo, il quale non richiama la tua attenzione finché non noti qualcosa di strano. Le sue radici sono coperte da una pianta rampicante che risale il tronco e sembra perdersi all’interno della cavità. Che vuoi fare?

Tirare verso di te la pianta? Vai al **312**.

Scendere nella cavità aggrappandoti alla pianta? Vai al **394**.

Proseguire lungo la valle? Vai al **119**.

47

Ti lasci il corpo della bestia alle spalle e prosegui per un'altra mezzora prima di raggiungere la fine del crepaccio. Riprendi la salita verso la montagna mentre imperversa una vera tempesta di neve. Vai al **337**.

48

Appena prendi la sfera tra le mani, questa diventa sempre più calda, producendo una girandola di colori. Redswift e Stubb ti urlano di buttarla via. Cosa fai?

La tieni stretta tra le mani, vai al **275**.

La appoggi delicatamente a terra, vai al **117**.

La lanci via lungo il tunnel, vai al **318**.

49

Dopo aver percorso pochi metri, un cancello si chiude alle tue spalle, impedendoti di tornare indietro. Non c'è alcun'altra cosa che tu possa fare eccetto proseguire lungo il tunnel. Dopo poco arrivi in prossimità di un altro cancello di ferro che sbarra la strada. Al di là di esso, sulla parete di fronte, c'è un pulsante e deduci che debba essere premuto per aprire il cancello. Provi ad allungarti, anche usando la spada, ma è troppo distante e non riesci a raggiungerlo. Se possiedi uno o più pugnali, vai al **234**. Se non ne hai, vai al **393**.

50

Raggiungi il fuoco e senti un inconfondibile odore di anatra arrosto. Sguaini la spada e avanzi fin quando non compare davanti a te un uomo con la barba e i capelli lunghi e incolti. È un Selvaggio delle Colline, con indosso brandelli di pelle di animale e con in mano una clava. Si lancia all'attacco contro di te.

SELVAGGIO DELLE COLLINE Abilità 6 Resistenza 5

Se vinci, vai al **320**. Puoi anche tentare la fuga dopo due Round, passando di nuovo sulle rocce verso la sponda Nord del fiume. Vai al **364**.

51

Il fascio di luce ti colpisce in pieno facendoti cadere al suolo. Ti senti paralizzato ma riesci in qualche modo a contrastarne l'effetto. Perdi 1 punto di Abilità e 4 punti di Resistenza. Vai al **336**.

52

Ti viene in mente un'antica leggenda secondo la quale la polvere del corno di Minotauro è l'unica sostanza in grado di interrompere le metamorfosi magiche. Rapidamente versi il contenuto del barattolo sulla creatura che in un attimo torna a essere un innocuo ratto bianco, il quale fugge via. La leggenda era vera! Chissà quale pericolo è scampato! Guardi il sarcofago e decidi di avvicinarti per esaminarlo. Vai al **297**.

53

La tua voce fa eco nella caverna, ma non senti alcuna risposta. Se vuoi proseguire, vai al **246**. Se invece vuoi tornare indietro e riprendere il tuo cammino nella gola, vai al **355**.

54

Accendi la candela e osservi il fossato. Il tronco è molto stretto e il fossato è profondo circa 15 metri. Trattieni il respiro e cominci a camminare. Lancia due dadi. Se il totale è

uguale o inferiore al tuo punteggio di Abilità, vai al **91**. Se è maggiore, vai al **78**.

55

Non appena estrai il pugnale, questo comincia ad animarsi di vita propria e ti si conficca nella coscia. Perdi 2 punti di Resistenza. Redswift e Stubb corrono in tuo soccorso cercando di afferrare il pugnale. Tenta la Fortuna. Se sei Fortunato, vai al **6**. Se sei Sfortunato, vai al **236**.

56

Ritorni al bivio precedente e prosegui lungo il tunnel alla tua sinistra. Vai al **395**.

57

Appena ti allontani il Nano ti manda una maledizione. Perdi 2 punti di Fortuna. Torni al bivio precedente e prendi l'altro tunnel, con le grida del Nano che rimbombano nelle tue orecchie. Vai al **125**.

58

Vi sdraiate tra un mucchio di arbusti secchi e sentite sempre più forte il rumore di zoccoli che vengono verso di voi. Si tratta di quattro Centauri, armati fino ai denti con lance e balestre. Cercate di non fare il minimo rumore per non essere scoperti. Quando siete certi che siano abbastanza lontani da scoprirvi, vi rialzate e riprendente il vostro cammino verso Sud. Vai al **278**.

59

Davanti a te c'è un Guerriero di Cristallo, uno dei guardiani personali della Strega delle Nevi. Il suo corpo è fatto di quarzo animato da un sortilegio, quindi le armi affilate come la tua spada non hanno alcuna efficacia contro di lui. Se possiedi un martello da guerra, lo affronti con quello.

GUERRIERO DI CRISTALLO Abilità 11 Resistenza 13

Se invece non hai un martello da guerra, vai al **2**. Se vinci, vai al **148**.

60

La Strega si lancia contro di te con le fauci spalancate. I suoi poteri magici sono estremamente forti e senti una voce nella tua testa che ti ordina di gettare a terra la spada e porgerle il collo. Lancia due dadi. Se il totale è minore o uguale alla tua Abilità, vai all'**8**. Se è maggiore, vai al **116**.

61

Mentre proseguite lungo il tunnel, l'Elfo comincia a parlarti: "Mi chiamo Redswift e lui è Stubb" indicando il Nano. "Ci siamo conosciuti da schiavi in queste caverne e non vediamo l'ora di tornare ai nostri villaggi. Io vivo tra le colline Moonstone e Stubb a Stonebridge. Se riusciremo a fuggire da questo luogo infernale, sarai il benvenuto nei nostri rispettivi villaggi. Si trovano nella stessa direzione, ma sono entrambi molto lontani". Prima che riprenda il discorso, Stubb richiama la vostra attenzione indicando qualcosa sul pavimento. Si tratta di una piccola sfera di vetro, luccicante di mille colori. "Lasciala lì" ti dice Redswift, "Non abbiamo bisogno di altri oggetti e in più potrebbe trattarsi di una trappola". Se vuoi ignorare l'avvertimento e prendere la sfera, vai al **48**. Se decidi di lasciar perdere e proseguire, vai al **166**.

62

Lo Zombie afferra una mazza di legno dietro la porta e si lancia all'attacco.

ZOMBIE Abilità 6 Resistenza 6

Se vinci, vai al **200**. Dopo due round puoi decidere di fuggire e tornare indietro al bivio precedente per imboccare il tunnel a destra (vai al **150**).

63

La sete ti toglie le forze. Perdi 1 punto di Resistenza. Ad ogni modo non hai corso il rischio di bere quell'acqua. Vai al **96**.

64

Vieni travolto da un enorme massa di neve e batti violentemente la testa contro una roccia. Quando la valanga si arresta, ti trovi privo di coscienza e sepolto sotto un muro di neve. Le Montagne di Ghiaccio hanno mietuto un'altra vittima.

65

Realizzi che nella bottiglia c'è solo un profumo e concentri la tua attenzione sugli anelli. Li esamini attentamente e decidi quale vuoi metterti al dito:

L'anello d'oro? Vai al **21**.

L'anello d'argento? Vai al **159**.

L'anello di bronzo? Vai al **130**.

66

Il tentativo di prendere lo scudo ha scatenato l'ira delle Forze dell'Aria. Il vortice vi colpisce in pieno e cerchi di restare ancorato al suolo. Tenta la Fortuna. Se sei Fortunato, vai al **294**. Se sei Sfortunato, vai al **160**.

67

Ti inginocchi accanto al corpo in fin di vita del cacciatore di pellicce. L'uomo giace supino con gli occhi semichiusi e un rivolo di sangue gli sgorga da un angolo della bocca. Lo Yeti lo ha colpito violentemente su un fianco provocandogli una ferita molto profonda. È evidente che non hai alcuna speranza di salvarlo. Con un ultimo sforzo reclina il capo verso di te e comincia a bisbigliare qualcosa. Ti ringrazia per aver provato a salvarlo e insiste per rivelarti un segreto. Ti racconta che ha vissuto tra le montagne per la maggior parte della sua vita, cacciando animali e commerciando le loro pellicce, ma negli ultimi cinque anni aveva cominciato la ricerca delle Caverne di Cristallo. Queste caverne sono state scavate nel ghiaccio dai seguaci della bellissima ma malvagia Strega delle Nevi, la quale sta cercando di usare i suoi poteri oscuri per far avvenire una nuova glaciazione e regnare suprema sul mondo intero. L'ingresso delle Caverne di Cristallo si trova proprio tra queste montagne. È sempre aperto, ma è nascosto da un'illusione. Lo sventurato cacciatore di pellicce era riuscito proprio ieri a trovare l'ingresso per una pura coincidenza. Si era imbattuto casualmente in uno dei soldati della Strega Delle Nevi e lo aveva seguito fino a vederlo scomparire attraverso una porta di ghiaccio. L'uomo aveva lasciato un brandello di pelliccia proprio sopra la porta per ricordarsi dove si trovava. Il suo piano era quello di tornare il giorno seguente ma, purtroppo si era imbattuto in quel terribile Yeti. Ti chiede allora di proseguire il lavoro che lui aveva iniziato e cioè di entrare nelle Caverne

e di uccidere la Strega delle Nevi. Antiche leggende parlano di immensi tesori nascosti tra le pareti ghiacciate di quelle Caverne. Dopo averti dato queste importantissime informazioni, il cacciatore esala l'ultimo respiro. Mentre cerchi di dargli una degna sepoltura tra la neve, pensi a cosa fare. 50 pezzi d'oro ti aspettano se torni dimostrando a Big Jim Sun di aver ucciso lo Yeti; ma il pensiero di una nuova avventura alla ricerca delle Caverne di Cristallo ti esalta a tal punto che decidi di cambiare i tuoi piani. Vai al **25**.

68

Tra le urla terrificanti dell'Arpia, senti una voce che ti dice che stai per morire. Ad ogni modo riesci a mantenere la calma e passi incolume accanto al mostro. Vai al **19**.

69

Dopo aver riposto i due pezzi d'oro nel sacco, il vecchio ti dice che dovrai fare attenzione a due cose viaggiando verso a Sud per giungere a Stonebridge. Per prima cosa, la sorgente d'acqua più vicina è avvelenata; e poi ci sono molti Troll delle Colline che stanno organizzando imboscate per derubare i viandanti verso Stonebridge. Ti augura buona fortuna e si congeda. Stubb è molto preoccupato per un eventuale attacco dei Troll delle colline e vi esorta a non perdere altro tempo prima di rimettervi in cammino. Vai al **348**.

70

L'Elfo si fa una grossa risata e ribatte dicendo che egli non è mai ingrassato di un chilo ma se fosse stato abbastanza fortunato da riuscire a sfilarsi per un attimo quel collare, sarebbe sicuramente fuggito via. Non appena conclude la frase esplode in un pianto fragoroso. Lo vedi cercare con tutte le

sue forze di togliersi il collare dell'obbedienza, chiedendo clemenza a gran voce. Il suo tentativo è vano e, dopo alcuni attimi, lo vedi stramazzare al suolo con il volto colmo di sudore. Gli chiedi se va tutto bene ma non ottieni alcuna risposta. Perdi 1 punto di Fortuna. Decidi di riprendere la tua strada lungo il tunnel. Vai al **241**.

71

L'uomo fa un cenno con la testa e dice: ”Sono io in persona. Cosa ti addolora, straniero?” Racconti al vecchio delle tue avventure e dell'incantesimo che ti sta lentamente distruggendo. Il vecchio sorride e dice: “Incantesimo della Morte”? È molto semplice da contrastare. Ho bisogno solo di un barattolo delle mie erbe magiche, un affare che ti costerà solo 50 pezzi d'oro. Sei molto sorpreso del fatto che l'uomo ti stia chiedendo dei soldi per salvarti la vita, ma sembra irremovibile. Se vuoi pagare i soldi da lui richiesti, vai al **149**. Se invece vuoi rifiutarti e minacciarlo, vai al **390**.

72

Fingendo di ritirati dalla battaglia, ti giri e ti allontani. Non appena l'illusionista abbassa la guardia, gli balzi addosso facendogli cadere il prisma dalle mani, il quale si frantuma in mille pezzi. Vedi un'espressione di terrore comparire sul volto del nemico, che tra urla di paura fugge via nella bocca del teschio. Dai frammenti del prisma si sprigiona del fumo e nella coltre nube cominci a distinguere un inconfondibile profilo: un Genio! Librandosi in aria, si inchina davanti a te e ti ringrazia per averlo liberato. Ti dice inoltre che se vorrai invocarlo in qualunque momento lui potrà conferirti il potere di renderti invisibile, ma solo per una volta. Senza aggiungere altro, il Genio svanisce in un bagliore. Ora devi decidere cosa fare.

Imbocchi il tunnel a sinistra? Vai al **266**.
Imbocchi il tunnel con il teschio? Vai al **288**.
Imbocchi il tunnel a destra? Vai al **49**.

73

Sfortunatamente vieni estratto proprio tu. Perdi 1 punto di Fortuna. Non appena tocchi il manico dello scrigno, il serpente prende vita e comincia a risalire sul tuo braccio. Cerchi inutilmente di scrollartelo di dosso fin quando non ti conficca i denti avvelenati nella carne. Perdi 4 punti di Resistenza e 1 punto di Abilità. Se sei ancora vivo, riprendi il tuo cammino lungo il tunnel. Vai al **20**.

74

Soffi nel flauto e un suono dolce fuoriesce da esso. Decidi di riporre lo strumento d'argento nello zaino. Se non hai già fatto queste cose in precedenza, a questo punto puoi:
Leggere le iscrizioni sul bastone (vai al **345**);
Annusare la rosa (vai al **317**);
Leggere il libro (vai al **356**).
Altrimenti puoi lasciare la caverna e riprendere il cammino lungo il tunnel (vai al **198**).

75

Entri e guardi dritto di fronte a te: la caverna si perde nelle profondità della collina in cui è scavata. L'ambiente è illuminato debolmente da torce e sulle pareti sono appese delle maschere di vario tipo. Procedi con cautela e vedi un uomo di spalle, seduto a terra. Senza voltarsi, l'uomo dice: "Io sono il Guaritore. Se sei venuto qui per essere guarito, vieni di fronte a me." Il cuore batte sempre più forte mentre ti avvicini. Davanti a te si presenta l'immagine di un uomo terri-

bilmente sfigurato. Il suo corpo è deforme ma lui sopporta con onore le sue pene. Gli racconti che sei stato colpito dalla maledizione dell'Incantesimo della Morte. Il Guaritore fa un cenno col capo e dice: "Il potere dell'Incantesimo della Morte è molto difficile da contrastare. Io ci sono riuscito una volta, ma non è stato per niente semplice. Bisogna compiere un rituale molto pericoloso, da cui non sempre si esce vivi. D'altronde non abbiamo altra scelta, dobbiamo provare. Per prima cosa, devi indossare una Maschera della Vita per arrestare la diffusione dell'Incantesimo. Se sopravvivi alla prima prova tra la vita e la morte, dovrai iniziare la seconda parte del rituale." Il Guaritore prende dalla parete una strana maschera con inciso il simbolo del sole. Appena la applichi sul viso, senti che qualcosa di strano comincia ad accadere nel tuo corpo. Lancia un dado e sottrai il risultato dal tuo punteggio di Resistenza. Se sei ancora vivo, vai al **258**.

76

Appena realizzano che il loro comandante è stato sconfitto, gli altri Centauri battono la ritirata. Se non ne possiedi uno, puoi prendere lo scudo del tuo avversario che giace al suolo (in questo caso aggiungi 1 punto alla tua Abilità iniziale). Se vuoi provare a indossare anche l'elmo del Centauro, vai al **362**. Se invece vuoi lasciarlo lì e riprendere il tuo viaggio verso Stonebridge, vai al **278**.

77

Hai con te una lancia? Se ce l'hai, vai al **391**. Se non ce l'hai, vai al **378**.

78

A metà strada vieni colto dal panico e cominci a tremare. Perdi l'equilibrio e cadi giù nel fossato. L'urto è tremendo e perdi la vita all'istante. La tua avventura finisce qui.

79

Non hai altra scelta che camminare per un tratto sotto a quel getto d'acqua. Appena lo fai, ti rendi conto che non ti senti per nulla bagnato, ma avverti un intenso bruciore sulla tua pelle. Cominci a correre ma realizzi troppo tardi che quella che ti pioveva addosso non era acqua, ma acido, un'altra trappola della Strega Delle Nevi per evitare che i suoi servi o schiavi fuggissero attraverso quella via. Urli dal dolore e perdi 4 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, vai al **383**.

80

Il Menestrello sembra compiacersi che qualcuno apprezzi la sua musica. Si ferma e ti dice: "Devi essere nuovo di queste parti, considerato che la feccia ignorante che vive qui – a parte la nostra Regina delle Nevi, si intende – non apprezza la mia musica. Che stupidi, se solo sapessero quali vantaggi potrei portare loro con la magia presente nelle mie note. Straniero, posso suonare una musica che darà sollievo alle tue ferite. Ascolta con attenzione e dopo riferisci a chi incontri di rispettare me e la mia musica".

Il Menestrello comincia a suonare una melodia deliziosa e noti che le tue ferite cominciano gradualmente a guarire. Recuperi 4 punti di Resistenza. “Torna quando vuoi, straniero”, ti dice con piacere. Lo ringrazi e lasci la sua caverna per riprendere a camminare lungo il tunnel. Vai al **111**.

81

Raggiungi la roccia proprio nel momento in cui la valanga precipita con tutto il suo impeto. Cerchi di restare attaccato al grosso masso fin quando non senti che la valanga ha terminato la sua corsa. Tiri un sospiro di sollievo e ti rimetti in cammino alla ricerca delle Caverne di Cristallo. Vai al **363**.

82

Riesci appena a tenere la testa sulla superficie dell’acqua, ma la corrente è comunque molto forte e ti trascina verso il fondo. Tenta la Fortuna. Se sei Fortunato, vai al **201**. Se sei Sfortunato, vai al **280**.

83

Bussi e subito dopo viene ad aprirti un uomo. È molto magro e la sua pelle ha un colorito grigiastro. Il suo sguardo assente è tipico di quello di uno Zombie. Se vuoi attaccarlo, vai al **62**. Se invece vuoi tornare indietro al bivio precedente e prendere il corridoio di destra, vai al **150**.

84

Uno dei fasci di luce esplosi dalla sfera ti colpisce in pieno petto. Se il tuo punteggio di Resistenza è di 10 o meno, vai al **44**. Se è maggiore di 10, vai al **51**.

85

Raggiungi la vetta della collina e ti senti sempre peggio. Perdi 1 punto di Resistenza. Sei stremato al punto che non capisci cosa succede attorno a te, senti solo le grida di Ash che ti mettono in guardia dall'attacco di un Avvoltoio. Ash scaglia una freccia contro l'animale. Il suo punteggio di Abilità è 9. Lancia due dadi. Se il totale è minore o uguale alla Abilità di Ash, vai al **175**. Se è maggiore, vai al **238**.

86

I Goblin mollano rapidamente la corda restando ai margini del fossato e ridacchiano sonoramente per il tuo vano tentativo di ingannarli. La tua situazione attualmente è più com-

plicata che mai. Sei intrappolato sul fondo di un fossato di ghiaccio e non hai nemmeno con te la tua spada. Perdi 2 punti di Fortuna. A questo punto chiami con forza i Goblin, supplicandoli di aiutarti a risalire. I due si lasciano impietosire e ti tirano nuovamente la corda per consentirti di risalire. Giunto nuovamente nel tunnel, sei minacciato dalle lame affilate di due pugnali e sei costretto a indietreggiare. Devi scegliere in fretta cosa fare. Se vuoi affrontare i due Goblin, anche se sei a mani nude, vai al **39**. Se invece vuoi cercare di fuggire, vai al **102**.

87

Non appena sfiori con la punta del piede l'impronta nera, avverti una strana sensazione. Il tuo corpo comincia a vibrare e senti le gambe indebolirsi. Prosegui seguendo le impronte finché queste non terminano qualche metro più avanti. Deduci che qualcosa lungo il percorso ti ha succhiato parte delle energie. Perdi 1 punto di Abilità e 3 punti di Resistenza. Maledicendo questi tunnel, prosegui il tuo cammino. Vai al **207**.

88

Il tunnel prosegue per un lungo tratto prima di terminare in una caverna di forma circolare, la quale continua a sua volta in un altro tunnel dalla parte opposta. Al centro della caverna ci sono due piccole pozze d'acqua. Da una delle due fuoriesce l'elsa di una spada, nell'altra il manico di una lancia. Dietro di esse, appoggiato alla parete, c'è il corpo congelato di un orco, con la mano destra tesa in direzione della spada. Non appena ti avvicini alle due pozze d'acqua, noti un'incisione nel pavimento ghiacciato davanti a te, che recita:

Spada o lancia
Forza o paura
Nel modo in cui scegli
Vinci o perdi

Dopo aver letto l'iscrizione, decidi cosa fare:
Estrai la spada dall'acqua? Vai al **237**.
Estrai la lancia? Vai al **250**.
Passi attraverso la caverna senza toccare nulla e imbocchi il tunnel dalla parte opposta? Vai al **221**.

89

Tenta la Fortuna. Se sei Fortunato, vai al **331**. Se sei Sfortunato, vai al **103**.

90

Fortunatamente Redswift e Stubb sono sani e salvi. Guardi verso l'alto e vedi finalmente il colore azzurro del cielo. Esultate di gioia e vi arrampicate fin su trovandovi miracolosamente sul versante opposto della montagna. L'aria attorno a voi è calma e la neve ha da poco smesso di cadere. Ti incammini verso le pendici della montagna con i tuoi com-

pagni, raccontando loro del viaggio che stavi compiendo con Big Jim Sun e delle circostanze che ti hanno indotto a entrare nelle caverne della Strega delle Nevi. Sei sicuro che Big Jim ti abbia già dato per morto e non credi abbia molto senso cercare di tornare da lui per dirgli che hai eliminato lo Yeti. Discutete sul da farsi e alla fine decidi di accompagnare Redswift e Stubb a Stonebridge. Vai al **104**.

91

Camminando lentamente e con cautela, raggiungi il versante opposto del fossato e tiri un sospiro di sollievo. “Bene” dice il Guaritore, “ora devi prepararti per la prossima prova. Se vuoi sopravvivere, devi restare assolutamente calmo. Se hai un uovo di drago, posso prepararti un intruglio rilassante.” Se possiedi un uovo di drago, vai al **359**. Se non ce l’hai, vai al **271**.

92

Mentre cammini noti un uomo che dorme in un anfratto tra due grosse rocce. È disteso su un letto di pellicce di animali e sta russando rumorosamente. Si tratta sicuramente di un Barbaro. Accanto a lui c’è la sua arma, una grossa ascia a due mani. Tu non hai la minima intenzione di svegliarlo e decidi di passare accanto a lui in punta di piedi. Se indossi

gli stivali magici dell’elfo, vai al **128**. Se invece indossi degli stivali normali, vai al **374**.

93

Riesci a schivare con agilità il colpo del Gigante. La scatola finisce contro la parete e si apre versando il suo contenuto a terra. Il Gigante si avvicina a te per darti il colpo di grazia.

GIGANTE DELLE NEVI Abilità 10 Resistenza 10

Per i primi 2 round riduci la tua forza d’attacco di 2 punti perché sei senza fiato. Dopo due round puoi cercare di fuggire correndo a più non posso verso il tunnel nella parete opposta (vai al **338**). Se vinci, vai al **182**.

94

Perdi l’equilibrio per un attimo e metti accidentalmente il piede su un’impronta bianca. Vai all'**11**.

95

Lo Gnomo viene verso di te e dice seccamente: “Fuori di qui, la cena non sarà pronta prima di due ore. Torna quando sentirai il campanello. Tuttavia se sei proprio così affamato, puoi mangiare questo pezzo di torta stantia”. Lo Gnomo indica i resti di un dolce sul tavolo. Se vuoi prendere il pezzo di torta e andare via, vai al **290**. Se invece vuoi attaccare questi due seguaci della Strega delle Nevi, vai al **187**.

96

Tu e i tuoi compagni riprendete il viaggio verso Sud, preoccupati per la carenza di scorte d'acqua. Stubb cerca di consolarti dicendo che Stonebridge è a meno di 24 ore. Tuttavia si dice un po' sorpreso del fatto che fin ora non avete ancora incontrato nessuno dei suoi compagni. "Certo che li abbiamo incontrati", dice Redswift, "ma non credo che ti piacerebbe vederli tutti così". Detto ciò, indica qualcosa circa cinquanta metri più avanti. Il corpo senza vita di un nano giace a terra tra le rocce, con il cranio fracassato. Stringe ancora tra le mani la sua ascia e sembra morto da poco, quindi chiunque l'abbia attaccato non dovrebbe essere troppo lontano. "Quello è Morri il fabbro", dice Stubb, "deve essere un lavoretto dei Troll delle Colline. Fermiamoci un attimo per seppellirlo e poi cerchiamo di raggiungere Stonebridge nel più breve tempo possibile. Ha con sé una bottiglia d'acqua. Prendiamola, non credo ne abbia più bisogno". Bevi un sorso d'acqua e ti senti un po' meglio. Recuperi 1 punto di Resistenza. Dopo aver dato l'ultimo saluto a Morri, riprendete il vostro viaggio verso Stonebridge. Vai al **110**.

97

Nel libro non ci sono pagine ma solo una piccola tasca in cui trovi una collana d'oro con un talismano di giada a forma di rana. Se vuoi indossare questa collana, vai al **327**. Se invece preferisci lasciarla dove si trova e se non hai già fatto queste cose in precedenza, a questo punto puoi:

Soffiare nel flauto (vai al **74**);

Leggere le iscrizioni sul bastone (vai al **345**);

Annusare la rosa (vai al **317**).

Altrimenti puoi lasciare la caverna e riprendere il cammino lungo il tunnel (vai al **198**).

98

Ancora stordito dall'attacco, decidi rapidamente cosa fare. Se vuoi alzarti e ricominciare a correre più forte che puoi, vai al **262**. Se invece vuoi cercare di rompere la sfera con un colpo di spada, vai al **244**.

99

L'illusionista ride fragorosamente quando sferri un colpo di spada contro una delle sue illusioni, passandoci attraverso e senza infliggergli alcun danno. Subito dopo vieni colpito alle spalle da una pugnalata. Perdi 2 punti di Resistenza. Vai al **279**.

100

L'Elfo ti chiede come mai stai cercando Il Guaritore. Gli parli delle tue battaglie nelle caverne di ghiaccio, dell'Incantesimo della Morte e di come il povero Redswift ha trovato la morte. "Redswift!" urla di dolore l'Elfo. "Era mio fratello!" Ti dice che il suo nome è Ash e che non sapeva che suo fratello era stato fatto prigioniero dalla Strega delle Nevi. È ovviamente molto colpito dalla notizia della sua morte e resta per alcuni minuti immobile in silenzio. All'improvviso ti guarda e dice: "Ti aiuterò a trovare Il Guaritore, ma dovrai andare da lui da solo, perché riceve solo gli ammalati. È un uomo sfigurato dal dolore e dalla malattia, a causa di una maledizione lanciata contro di lui dagli Spiriti Neri della notte. Questi ultimi si erano voluti vendicare poiché Il Guaritore aveva salvato un mago chiamato Nicodemo da un Incantesimo della Morte che loro stessi avevano lanciato. Ora pratica le sue arti da solo tra le colline. Seguimi, non abbiamo altro tempo da perdere." Ash ti guida su per la valle e dopo circa un'ora raggiungete un ponte di corda sul fiume. Ash ti invita a seguirlo in quella direzione, attraversando il

ponte. Nel frattempo l'Incantesimo della Morte continua a sottrarti energia vitale. Perdi 1 punto di Resistenza. Lo segui lungo il ponte con molta fatica e quando sei a metà del percorso senti delle voci inquietanti. Ti guardi indietro e vedi due Troll delle Colline che stanno tagliando le corde che reggono il ponte ai suoi supporti. Ti affretti verso la sponda opposta del fiume. Tenta la Fortuna. Se sei Fortunato, vai al **273**. Se sei Sfortunato, vai al **181**.

101

Sul fondo del vasetto rosso c'è un disco di metallo con su inciso un quadrato, che decidi di prendere. A questo punto, se non l'hai già fatto, puoi guardare nel vasetto grigio (vai al **344**), o aprire la porta nella parete opposta (vai al **176**).

102

I Goblin ti urlano di fermarti ma tu prosegui in una corsa disperata. Prendono la mira e scagliano i loro pugnali verso di te. Lancia un dado. Se esce 1 o 2, vai al **140**. Se esce 3 o 4, vai al **330**. Se esce 5 o 6, vai al **245**.

103

L'Elfo della Montagna ti guarda con un'espressione di sorpresa e ti chiede come mai non stai indossando il collare d'obbedienza. Noti subito che lui indossa un collare di metallo che brilla debolmente nella semi-oscurità. Se vuoi rispondergli che nell'ultimo periodo hai messo su peso e quindi l'hai portato ad allargare, vai al **70**. Se vuoi attaccarlo prima che possa dare l'allarme, vai al **382**.

104

Il vostro viaggio verso Sud non si prospetta molto semplice, ma il desiderio di lasciare le Montagne di Ghiaccio vi sprona a mettervi subito in cammino. Dopo circa due giorni raggiungete le sponde del fiume Kok. Seguendolo per circa 100 chilometri troverete la città di Fango, dove il famoso Labirinto della Morte del Barone Sukumvit attende i suoi sfidanti ogni anno per la Prova dei Campioni. Ad ogni modo, fatta eccezione per il periodo in cui si tiene la Prova, Fang non ha nulla di particolare rispetto alle altre cittadine site lungo il corso del fiume. Decidete insieme di proseguire lungo il fiume per trovare un ponte o una qualche imbarcazione che vi consenta di passare sull'altra sponda. Dopo aver camminato per cica mezzora, vi imbattete in un uomo a bordo di una zattera. Gli chiedete di condurvi dall'altra parte del fiume, ma lui vi risponde che è troppo stanco e che oggi ha già lavorato abbastanza. Se vuoi offrirgli 10 pezzi d'oro per vedere se cambia idea, vai al **315**. Se invece preferisci lasciarlo perdere e proseguire, vai al **131**.

105

Ash attende il momento giusto e scocca un'altra freccia. Questa volta non c'è scampo per l'Avvoltoio, che cade al suolo senza vita. Guardando l'orizzonte, l'Elfo ti indica una gola tra due colline e ti dice che dovrai procedere in quella direzione da solo. Ti dice che proseguendo verso Est troverai una caverna sul cui ingresso c'è una statua a forma di fenice. Il Guaritore vive lì. Lo ringrazi per il suo aiuto e ti avvii lentamente verso la gola. Vai al **252**.

106

Proseguendo lungo il tunnel, noti un'apertura sulla parete sinistra. Dai uno sguardo e all'interno vedi una piccola caver-

na dove due creature stanno preparando una zuppa: un Neanderthal affetta della carne di cervo con una certa lentezza e uno Gnomo lo incita a sbrigarsi, agitando una cucchiaia di legno. Se vuoi entrare in questa rozza cucina, vai al **95**. Se invece vuoi proseguire, vai al **267**.

107

Perdi per un attimo l'equilibrio, ma riesci a mantenerti in piedi e a non toccare le impronte. Riprendi a camminare fino alla fine del percorso. Vai al **207**.

108

I seguaci ti catturano e ti trascinano in un'area circolare dipinta di blu, al centro della quale è posizionata l'effige del Demone di Ghiaccio. Tra lamenti e cantilene, la statua del Demone comincia a prendere vita liberando tutti i suoi poteri.

DEMONE DI GHIACCIO Abilità 9 Resistenza 11

Il demone sprigiona dalle narici un gas congelante. Alla fine di ogni round, lancia un dado: se esce 1, 2 o 3 il gas ti colpisce e perdi un punto di Resistenza; se esce 4, 5 o 6 riesci a evitarlo. Se vinci, vai al **184**.

109

Guardi verso alto e vedi un'enorme massa di neve venire giù dalla montagna. Realizzi con terrore che ti trovi proprio nella stessa traiettoria della valanga. Ti guardi attorno in cerca di un riparo e vedi a circa centro metri di distanza una roccia sporgente che potrebbe fare al caso tuo. Cominci a correre a più non posso per arrivare prima che la valanga ti travolga.

Lancia due dadi. Se il totale è minore o uguale alla tua Abilità, vai all'**81**. Se è maggiore, vai al **371**.

110

La notte si avvicina e, nonostante Stubb vi inciti a proseguire, decidete di accamparvi in un posto riparato tra le rocce. Accendete un fuoco e vi organizzate con i turni di guardia. Redswift resta sveglio per primo. Tenta la Fortuna. Se sei Fortunato, vai al **399**. Se sei Sfortunato, vai al **251**.

111

Mentre prosegui senti delle voci in lontananza e ben presto il tunnel termina in un'ennesima caverna. Inginocchiate davanti a una statua di ghiaccio con la forma di un demone, ci sono dieci seguaci della Strega delle Nevi. Da questa caverna ci sono due uscite: una dritto di fronte a te e un'altra alla tua destra. Se vuoi fingere di essere uno dei devoti e camminare arditamente nella caverna, vai al **300**. Se invece vuoi entrare nascondendoti, vai al **283**.

112

Se hai una fionda e vuoi usarla, vai al **373**. Se non ce l'hai, devi attaccare il Gigante con la spada. Vai al **292**.

113

La Strega delle Nevi ti spiega brevemente le regole del gioco: tu scegli un disco e lo tieni stretto nel pugno. Lei dirà ad alta voce una delle tre forme incise sui dischi. Il quadrato vince sul cerchio. Il cerchio vince sulla stella. La stella vince sul quadrato. Quando aprirai la mano se avrai vinto ti verrà data la possibilità di scappare, altrimenti morirai. Se sceglierete entrambi la stessa forma, giocherete di nuovo. La tua vita dipende dalla tua prossima mossa. Ovviamente se non possiedi tutti e tre i dischi la tua scelta sarà limitata. Quale disco scegli?
Il disco con inciso un quadrato? Vai al **15**.
Il disco con inciso un cerchio? Vai al **152**.
Il disco con incisa una stella? Vai al **392**.

114

Riesci a mantenere il controllo della tua mente e con determinazione cerchi di conficcare il bastone nel cuore della Strega. Vai al **4**.

115

Mentre cammini, guardando a sinistra tra gli alberi, scorgi la figura di uomo alto, con le orecchie a punta e capelli lunghi. Si tratta di un Elfo, dall'aspetto simile al povero Redswift. Se vuoi chiedergli se sa dove puoi trovare Il Guaritore, vai al **100**. Se invece vuoi attaccarlo con la spada, vai al **397**.

116

Non riesci in alcun modo a contrastare il sortilegio e in breve tempo sei in balia dei suoi ordini. Le porgi il collo in modo che lei possa azzannarti e succhiarti il sangue. Da que-

sto momento in poi sarai per sempre un suo servo nel mondo delle tenebre.

117

Temendo che potesse accadere qualcosa di imprevedibile, Redswift e Stubb scappano via nel momento in cui appoggi la sfera a terra. Fortunatamente non succede nulla e la sfera continua a brillare come prima. Sollevi le spalle sconsolato e ti rimetti in cammino con loro. Vai al **166**.

118

Il fuoco si ravviva in poco tempo e puoi godere del calore della fiamma per riscaldarti. La zuppa è deliziosa e dopo averla mangiata ti senti decisamente meglio. Recuperi 3 punti di Resistenza. Rinvigorito, decidi di lasciare la capanna e riprendere il cammino. Vai al **192**.

119

Alla tua sinistra noti un sentiero che dalla sponda del fiume si perde tra gli alberi. Se vuoi seguire il sentiero, vai al **168**. Se invece vuoi proseguire lungo la valle, vai al **205**.

120

Il pugnale centra in pieno il pulsante e il cancello di ferro lentamente comincia a sollevarsi. Aggiungi 1 punto di Fortuna. Senza perdere altro tempo, passi sotto al cancello e corri lungo il tunnel che piega verso sinistra finché non raggiungi un incrocio. Il corridoio di sinistra e quello di mezzo sembrano liberi, mentre in quello a destra noti la presenza di una figura inquietante. Vai al **59**.

121

Realizzi con orrore che non hai con te alcuna arma in grado di annientare un Vampiro. La Strega delle Nevi gradualmente si impossessa della tua mente e in breve tempo sei in balia dei suoi ordini. Le porgi il collo in modo che lei possa azzannarti e succhiarti il sangue. Da questo momento in poi sarai per sempre un suo servo nel mondo delle tenebre.

122

Il fascio di luce colpendoti in pieno ti fa cadere al suolo. Ti senti paralizzato ma riesci in qualche modo a contrastarne l'effetto. Perdi 1 punto di Abilità e 4 punti di Resistenza. Vai al **322**.

123

La Strega gradualmente si abitua alla presenza dell'aglio e con un colpo ti fa cadere il bastone dalle mani. I suoi poteri magici sono estremamente forti e senti una voce nella tua testa che ti ordina di gettare a terra la spada e porgerle il collo. Lancia due dadi. Se il totale è minore o uguale alla tua Abilità, vai al **114**. Se è maggiore, vai il **134**.

124

Quando arrivi sulla terza roccia, scivoli e cadi nel fiume. Vieni risucchiato dalla corrente e sei troppo debole per nuotare. Se hai con te 400 o più pezzi d'oro, vai al **381**. Se hai con te meno di 400 pezzi d'oro, vai all'**82**.

125

Il tunnel conduce in una caverna in cui il ghiaccio delle pareti lascia gradualmente spazio alla roccia nuda. Da questo punto si dipartono tre tunnel: uno alla tua destra, uno alla tua sinistra e uno principale proprio di fronte a te, con l'ingresso scolpito a forma di un grosso teschio con la mascella spalancata. Appena muovi i tuoi passi in questa caverna, un uomo dall'aspetto tetro esce dalla bocca del teschio, con in mano uno strano prisma di vetro. Ti ordina di tornare indietro poiché solo alla Strega delle Nevi e ai suoi seguaci è consentito di accedere da quella parte. Se hai un flauto magico e vuoi dirgli che ti è stato chiesto di andare a suonare dalla Strega, vai al **299**. Se invece vuoi attaccarlo con la spada, vai al **156**.

126

La creatura è un Brain Slayer e sta lanciando contro di te un attacco mentale. Non riesci a resisterle e vieni ipnotizzato. Cammini verso di lei fin quando avvolge la tua testa con un tentacolo e comincia a succhiare la tua energia mentale. Perdi 2 punti di Abilità e 6 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, vai al **213**.

127

Il tuo colpo va di nuovo a vuoto e l'illusionista ti infligge una profonda ferita sul braccio. Perdi 2 punti di Resistenza e 1 punto di Abilità. Con disperazione ti lanci di nuovo contro le tre immagini. Tenta la Fortuna. Se sei Fortunato, vai al **232**. Se sei Sfortunato, vai al **361**.

128

Passi silenziosamente accanto al Barbaro, che continua a dormire tranquillo. Vai al **319**.

129

L'impatto è molto violento e perdi i sensi. Il tuo corpo, già tremendamente indebolito dall'Incantesimo della Morte, ha avuto il colpo di grazia. La tua avventura finisce qui.

130

Hai appena indossato un anello magico che ha il potere di invocare un guerriero in tuo soccorso quando ne avrai bisogno, ma per una volta sola. Aggiungi 1 punto di Fortuna. Se non lo hai già fatto, puoi provare l'anello d'oro (vai al **21**), l'anello d'argento (vai al **159**), oppure proseguire dritto verso il tunnel sulla parete opposta (vai al **338**).

131

Proseguendo lungo la banchina trovi una piccola imbarcazione di legno legata a un albero. Tu guardi attorno ma non c'è traccia del proprietario. Se desideri salire sulla barca e attraversare il fiume, vai al **26**. Se invece vuoi aspettare per vedere se arriva il proprietario, vai al **289**.

132

Il pugnale manca di poco il pulsante, conficcandosi nella parete adiacente. Se hai un altro pugnale, vai al **16**. Se non ce l'hai, vai al **393**.

133

Cadi a terra senza riportare ferite. Mentre ti rialzi cominci ad avvertire un rumore di passi provenire dalle profondità della caverna. In lontananza si vede una flebile luce, e distingui vagamente una figura che cammina nella tua direzione. Se vuoi restare dove sei per vedere chi sta venendo verso di te,

vai al **37**. Se invece vuoi girarti e scappare via dalla caverna, vai al **355**.

134

La Strega delle Nevi gradualmente si impossessa della tua mente e in breve tempo sei in balia dei suoi ordini. Lasci cadere a terra l'aglio e le porgi il collo in modo che lei possa azzannarti e succhiarti il sangue. Da questo momento in poi sarai per sempre un suo servo nel mondo delle tenebre.

135

Il tunnel termina in un'ennesima porta. Su di essa c'è una pergamena, con su scritte delle parole in una lingua sconosciuta. Sapendo che gli Elfi conoscono molte lingue, chiedi a Redswift di provare a leggere. Appena si avvicina, noti che i suoi occhi si riempiono di terrore. Gli chiedi cosa stia succedendo ma lui non ti risponde. Con un gesto repentino afferra la pergamena e la riduce in mille pezzi. "Andiamo, non c'è altro tempo da perdere", dice tra lo sbigottimento di te e Stubb. Apre la porta, che conduce in un altro tunnel e lo percorrete a passo svelto. Dopo alcuni metri, noti che in un punto dal soffitto cade dell'acqua. Se possiedi uno scudo, vai al **230**. Se non ce l'hai, vai al **79**.

136

Ben presto arrivi a un bivio e decidi di tenere la destra, come ti aveva indicato l'Elfo. Vai al **106**.

137

Il tunnel termina ben presto in un bivio. Il corridoio di destra sembra silenzioso mentre dal corridoio di sinistra provengono delle grida disperate di aiuto. Se vuoi andare a sinistra, vai al **311**. Se vuoi andare a destra, vai al **125**.

138

La Strega delle Nevi ti fissa di nuovo con la stessa espressione finché non pronuncia la parola: “Stella”. Un’espressione di terrore si impressiona sul tuo volto quando apri la mano e mostri il disco con su incisa la stella. La Strega ride fragorosamente e lancia contro di te un intenso lampo di luce che ti centra in pieno petto uccidendoti all’istante. La tua avventura finisce qui.

139

Osservi il sarcofago e decidi di avvicinarti per esaminarlo. Vai al **297**.

140

I Goblin sono degli abili lanciatori. I pugnali ti colpiscono uno alla spalla e uno alla coscia. Perdi 4 punti di Resistenza e 1 punto di Abilità. Ti fermi un attimo per rimuovere i pugnali dalla tua carne e lanciarli di nuovo indietro verso i Goblin prima di riprendere a correre. Vai al **29**.

141

Esamini il corpo dell’Uomo delle Caverne ma non trovi nulla di interessante eccetto un piccolo disco di metallo con incisa una stella, che decidi di prendere. Sperando di non im-

battervi in altre creature come questa, tu e i tuoi due compagni decidete di proseguire verso destra. Vai al **365**.

142

Ash corre in tuo soccorso afferrando il ponte di corda con una mano e permettendoti di metterti in salvo. Raggiungi la sponda opposta con uno sforzo immane. Perdi 1 punto di Resistenza. Senza perdere altro tempo, l'Elfo ti comanda di seguirlo lungo un sentiero che conduce dalla parte opposta della collina. Vai all'**85**.

143

I seguaci sono un gruppo di Goblin, Orchi e Neanderthal. Sono effettivamente troppi per sperare di averla vinta e vieni catturato. Ti trascinano in un'area circolare dipinta di blu, al centro della quale è posizionata l'effige del Demone di Ghiaccio. Tra lamenti e cantilene, la statua del Demone comincia a prendere vita liberando tutti i suoi poteri.

DEMONE DI GHIACCIO Abilità 9 Resistenza 11

Il demone sprigiona dalle narici un gas congelante. Alla fine di ogni round, lancia un dado: se esce 1, 2 o 3 il gas ti colpisce e perdi un punto di Resistenza; se esce 4, 5 o 6 riesci a evitarlo. Se vinci, vai al **184**.

144

Chiedi ai Centauri se si sono imbattuti in qualche tipo di mostro lungo la Pianura Pagan. Il loro comandante ti risponde con un secco "No". Dopo aver lanciato uno sguardo alle tue ferite e al tuo zaino, egli ti chiede se per caso non sia di ritorno da una ricerca di tesori. Se vuoi rispondergli di si, vai

al **272**. Se vuoi dire loro che sei stato attaccato dagli Elfi neri mentre attraversavi il Fiume Kok e che il tuo zaino contiene solo elmi e armi rotte, vai al **233**.

145

Sguaini la spada e procedi lungo il tunnel. Due orribili Goblin compaiono dinanzi a te. Noti che entrambi indossano il collare di metallo. Si lanciano all'attacco brandendo degli affilatissimi pugnali.

	Abilità	Resistenza
Primo GOBLIN	5	5
Secondo GOBLIN	5	4

Li affronti uno alla volta nello stretto tunnel. Se vinci, vai al **347**.

146

L'immagine della Fenice prende forma nella tua mente e tu ti svegli di soprassalto, chiedendoti come mai sia buio. Realizzi che hai dormito per ore e che il sole sorgerà a momenti. Aggiusti la maschera sul tuo viso e guardi verso Est. Un bagliore rosso compare all'orizzonte e lentamente il sole sorge come ogni giorno. L'Incantesimo della Morte è finalmente sciolto. Vai al **400**.

147

Prima che le parole svaniscano del tutto, riesci a leggere un incantesimo protettivo contro gli attacchi delle Forze dell'Aria. Aggiungi 1 punto di Fortuna. Memorizzi le parole "Gul Sang Abi Daar" e decidi la tua prossima mossa. Se non l'hai

già fatto, puoi guardare nel vasetto rosso (vai al **101**), o aprire la porta nella parete opposta (vai al **176**).

148

Il Guerriero di Cristallo si disintegra in una pila di quarzo. Prosegui lungo il tunnel. Ben presto giungi a un bivio. Se vuoi andare a sinistra, vai al **150**. Se vuoi andare a destra, vai al **368**.

149

Con un po' di perplessità, estrai 50 pezzi d'oro dallo zaino e glieli dai. L'uomo, sempre sorridendo, prende un barattolo dallo scaffale e ne versa il contenuto in una pentola in cui sta cuocendo una zuppa. Prende una scodella di questo preparato e te lo porge dicendo: "Questo dovrebbe funzionare. Ci impiegherà circa un'ora per agire, perciò ti consiglio di riposarti per un po' al sole. Ti sentirai presto molto meglio." Mandi giù la zuppa, ringraziandolo seccamente, e ti avvii lungo il sentiero per cercare un posto in cui riposare. Vai al **209**.

150

Il tunnel termina in una porta di legno socchiusa. La apri ed entri in una stanza dal soffitto molto alto, che termina in una grossa parete di ghiaccio. Al centro della stanza c'è un sarcofago aperto, con il coperchio appoggiato su un lato. Dall'interno del sarcofago balza fuori un ratto bianco. La bestiaccia viene verso di te e quando ti è abbastanza vicina comincia a crescere e a cambiare aspetto. Se hai con te della polvere di corno di Minotauro, vai al **52**. Se non ce l'hai, vai al **223**.

151

Sei troppo debole per tenere la testa fuori dall'acqua. Sei in apnea da troppo tempo e rischi di soffocare. Perdi 2 punti di Resistenza. Se vuoi continuare a tenere lo zaino sulle spalle, vai al **360**. Se invece a questo punto vuoi liberartene, vai al **42**.

152

La Strega delle Nevi ti fissa intensamente finché non pronuncia la parola: "Cerchio". Espiri rumorosamente quando apri la mano e mostri il disco con inciso un cerchio. La Strega non è molto contenta del risultato e ti dice che da questo momento le regole cambiano. Se al prossimo round ci sarà un nuovo pareggio, vincerà lei ugualmente. Non hai altra scelta che cercare di vincere.
Quale disco scegli adesso?
Il disco con inciso un quadrato? Vai al **270**.
Il disco con inciso un cerchio? Vai al **291**.
Il disco con incisa una stella? Vai al **138**.

153

I tuoi tentativi non sono andati a buon fine e sei rimasto intrappolato dentro il tunnel. Sai benissimo che non passerà molto tempo prima che le guardie della Strega delle Nevi ti scoprano e ti condannino a una vita di schiavitù. La tua missione è fallita.

154

All'improvviso senti delle grida di donna provenire dalle profondità della caverna. Il Guaritore ti spiega che si tratta del verso di un'Arpia, un mostro terrificante, con la pelle raggrinzita e un volto orribile, con una sola narice e un unico

grosso dente. Ti dice che, se riuscirai a passare accanto all'Arpia senza paura, non verrai attaccato. “Non rivolgerle la parola, toccarla o guardarla negli occhi. Segui le mie istruzioni e non ti succederà nulla. Io sarò subito dietro di te, ma non preoccuparti della mia presenza.” Prosegui nella caverna finché non compare il profilo dell'Arpia in lontananza. Sembra anche più spaventosa della descrizione del Guaritore, nella sua posizione accovacciata e con i suoi occhi rosso sangue. Cerchi di restare calmo più possibile, ma senti il cuore batterti sempre più forte. Sei esattamente di fronte quando il mostro produce l'urlo più terrificante che hai mai sentito in tutta la tua vita. Sei fortemente tentato a sguainare la spada. Se hai bevuto l'intruglio con l'uovo di drago, vai al **5**. Se non l'hai bevuto, vai al **333**.

155

Ti guardi attorno e noti con piacere che Redswift e Stubb hanno avuto la meglio sugli altri due avversari. Frughi tra i corpi dei Goblin e trovi solo del pane raffermo e dei pezzi di carbone. Ad ogni modo se la tua spada è spezzata in punta, puoi prendere una di quelle dei Goblin e recuperare 1 punto di Abilità. Nonostante non abbia recuperato a pieno, dici ai tuoi nuovi amici che sei pronto a riprendere il cammino. Vai al **166**.

156

L’uomo sogghigna appena sguaini la spada. Strofina il prisma tra le mani e subito dopo, in una nuvola di fumo, compaiono tre immagini di lui stesso, identiche tra loro. Queste si lanciano all’attacco, ognuna con un pugnale tra le mani. Due di esse devono essere degli ologrammi e una sola quella vera. Contro quale ti vuoi scagliare?
Colpisci quella alla tua sinistra? Vai al **99**.
Colpisci quella al centro? Vai al **307**.
Colpisci quella alla tua destra? Vai al **232**.

157

Il manico è ghiacciato e la lancia ti scivola dalle mani proprio nel momento in cui la scagli. Il tuo colpo manca lo Yeti. Vai al **378**.

158

Bevi tutta la fiala in un solo sorso. Non avverti effetti negativi, quindi tiri un sospiro di sollievo. Lentamente ti senti meglio: non avverti più la stanchezza e le ferite del corpo cominciano a rimarginarsi. Hai bevuto una Pozione Guaritrice. Recuperi 1 punto di Abilità, 4 punti di Resistenza e 1 punto di Fortuna. Vai al **173**.

159

Hai indossato un anello che ti succhia le energie. Lancia un dado e sottrai il numero dal tuo punteggio di Resistenza. Se sei ancora vivo, ti sfili l’anello dal dito e lo distruggi sotto i tuoi piedi. Se non lo hai già fatto, puoi provare l’anello d’oro (vai al **21**), l’anello di bronzo (vai al **130**), oppure proseguire dritto verso il tunnel sulla parete opposta (vai al **338**).

160

Il vortice ti prende con tutto il suo impeto e ti scaraventa contro la parete. Perdi 1 punto di Abilità e 4 punti di Resistenza. Se avevi con te delle uova di drago nello zaino, si sono rotte e devi cancellarle dal tuo equipaggiamento. Se sei ancora vivo, vai al **372**.

161

Finalmente raggiungi la fine della gola e ti chiedi quale sarà la tua prossima mossa. Gli Effetti dell'incantesimo della Morte sono sempre più deleteri. Perdi 2 punti di Resistenza. Stai cominciando a perdere le speranze di incontrare il guaritore. Se vuoi continuare verso Est oltre il limite della gola, vai al **302**. Se invece vuoi tornare indietro, vai al **269**.

162

Salti agilmente di roccia in roccia fino a raggiungere l'altra sponda in tutta sicurezza. Vai al **50**.

163

Guardi verso l'alto e vedi un'enorme massa di neve che sta per venire giù dalla montagna. Fortunatamente la valanga cade qualche decina di metri lontano da te e, dopo solo un grosso spavento, riprendi la tua scalata. Vai al **363**.

164

Esamini la spada tra le mani di uno dei Troll che hai appena sconfitto. La prendi e noti che ha una lama molto affilata ed è estremamente maneggevole. Aggiungi 1 punto di Abilità. Redswift ti sprona a non perdere altro tempo e ad allontanarvi da quel luogo per evitare altre imboscate da parte dei Troll. Vai al **38**.

165

La chiave entra perfettamente e ti consente di aprire la serratura. Aggiungi 1 punto di Fortuna. Prosegui lungo il tunnel girando a destra e ben presto arrivi a un incrocio. Il corridoio di destra e quello di mezzo sembrano liberi, mentre in quello a sinistra noti la presenza di una figura inquietante. Vai al **59**.

166

Dopo aver camminato per altri cinque minuti, il tunnel piega leggermente verso destra e poi di nuovo a destra pochi metri più avanti. Arrivate a un bivio e dopo esservi consultati, decidete di proseguire dritto piuttosto che girare a sinistra. Vai al **259**.

167

Il Serpente a sonagli conficca i suoi denti avvelenati nella tua gamba. Perdi 4 punti di resistenza. Riesci in qualche modo a scrollarti l’animale di dosso. Vai al **252**.

168

Segui il sentiero tra gli alberi che termina presso una capanna di legno. Ti avvicini e, senza farti scoprire, sbirci dalla finestra. All'interno c'è un uomo, vestito con una tunica color porpora e un copricapo grigio, che dorme su una sedia di pietra finemente intagliata. Alle sue spalle noti degli scaffali pieni di barattoli di bacche ed erbe. Se vuoi entrare nella capanna, vai al **341**. Se vuoi allontanarti e proseguire lungo la valle, vai al **205**.

169

Proprio al di sotto di una grossa roccia sporgente, vedi una piccola capanna di legno. Il tetto è completamente innevato e le finestre sembrano coperte da frammenti di ghiaccio. In prossimità della porta di ingresso noti delle impronte umane che si allontanano in direzione del versante opposto della montagna. Se vuoi entrare nella capanna, vai al **36**. Se preferisci seguire le impronte, vai al **190**.

170

Entri nella caverna, ma è molto buio e non hai con te una torcia. Se vuoi lanciare un urlo nella speranza che il Guaritore viva lì dentro, vai al **53**. Se invece vuoi procedere silenziosamente, vai al **246**.

171

Hai annientato il Guardiano e finalmente puoi mettere le mani sul tesoro. Sebbene ti dispiaccia di lasciare qualcosa lì, non puoi di certo portare con te tutti quei preziosi. Fai spazio nello zaino e decidi di riempirlo più possibile. Puoi prendere al massimo 600 pezzi d'oro, ma ogni 50 devi rimuovere un oggetto. Modifica in maniera appropriata il tuo Equipaggia-

mento. Appena hai finito di riempire lo zaino, avverti un rumore lungo il tunnel in direzione della stanza in cui ti trovi. Balzi in piedi e sguaini la spada, pronto ad affrontare qualsiasi altro nemico. In poco tempo compaiono due figure alla porta, un Elfo e un Nano, che non sembrano avere il desiderio di attaccarti. Sorridendo iniziano a parlare ma contemporaneamente e per un attimo ti godi quella scena buffa. Alla fine prende il sopravvento l'Elfo che dice: "Hai ucciso quella terribile Strega! Siamo liberi! Dobbiamo solo toglierci questo dannato collare d'obbedienza! Ora ti ripagheremo, caro amico, aiutandoti a scappare da questo luogo. Non puoi abbandonare queste caverne tornando indietro sui tuoi passi perché ci sono centinaia di seguaci della Strega delle Nevi che ti aspettano per ucciderti. I nostri amici Elfi e Nani stanno combattendo adesso contro di loro. Non c'è più tempo da perdere, devi correre"! Con tua somma sorpresa l'Elfo si incammina verso la parete opposta e la attraversa come se in quel punto ci fosse una porta invisibile. "Un'altra illusione progettata dalla Strega", commenta il Nano, "Ma fortunatamente non ha avuto il tempo di usarla". Il Nano ride di gusto e si avvia anche lui nel passaggio. Non ti resta che seguirlo. Entri in un tunnel illuminato, stretto al punto di consentire il passaggio di una persona alla volta e raggiungi un bivio. Se vuoi andare a sinistra, vai al **61**. Se vuoi andare a destra, vai al **388**.

172

Cominci una difficile scalata lungo la scoscesa parete di roccia. Mentre sei circa a metà strada, un pezzo di roccia frana sotto al tuo piede e tu perdi l'equilibrio. Tenta la Fortuna. Se

sei Fortunato, vai al **284**. Se sei Sfortunato, cadi nel baratro trovando la morte alle pendici della Montagna Infuocata.

173

Non molto tempo dopo Stubb è di ritorno con radici, bacche, verdure e un coniglio. Utilizzando una pentola trovata nell'imbarcazione, vi prepara un delizioso stufato, mentre Redswift gli racconta del suo combattimento con l'Elfo Nero. Godi appieno del pasto ristoratore, che ti fa togliere dalla mente tutti i pensieri negativi collegati alla terribile Strega delle Nevi. Recuperi 4 punti di Resistenza. Dopo aver mangiato, prendete la barca di legno e remate fino alla sponda opposta del fiume. Siete ora pronti per attraversare la Pianura Pagan a Sud verso Stonebridge. Vai al **278**.

174

Sei fortemente tentato di girarti indietro e tornare alla carovana di Big Jim ma non vuoi perdere la tua reputazione. Prosegui nella scalata a questa lugubre montagna. Vai al **169**.

175

Ash è un arciere formidabile. La sua freccia colpisce in pieno l'Avvoltoio, che cade senza vita dall'altra parte della collina. Guardando l'orizzonte, l'Elfo ti indica una gola tra due colline e ti dice che dovrai procedere in quella direzione da solo. Ti dice che proseguendo verso Est troverai una caverna sul cui ingresso c'è una statua a forma di fenice. Il Guaritore vive lì. Lo ringrazi per il suo aiuto e ti avvii lentamente verso la gola. Vai al **252**.

176

La porta si apre in un altro tunnel e cominci a chiederti se riuscirete mai a trovare l'uscita da quel labirinto di caverne. Lanci uno sguardo verso Redswift e Stubb i quali sembrano tutt'altro che preoccupati. Proseguite finché non arrivate in prossimità di un'altra porta, con un pugnale conficcato all'interno. Se vuoi tirare via il pugnale, vai al **55**. Se invece vuoi aprire la porta, vai al **285**.

177

Sfili via con dolore la freccia conficcatasi nel tuo braccio e riprendi a correre lungo il tunnel. Vai al **137**.

178

Cadi a terra battendo violentemente la testa su una roccia. Se indossi un elmo, vai al **324**. Se non lo indossi, vai al **129**.

179

Lo Gnomo non ha alcuna intenzione di fare la fine del Neanderthal e scappa via gridando aiuto. Se vuoi rovistare nella cucina correndo il rischio che lo Gnomo ritorni con i rinforzi, vai al **194**. Se invece vuoi lasciare immediatamente la caverna, vai al **198**.

180

Avvertite un rumore di zoccoli che si muovono verso di voi sempre più forte finché non compare di fronte a voi un gruppo di quattro Centauri. Ognuno di essi è armato di lancia e arco. Vi guardano fissi e poi si dispongono in fila, pronti a captare ogni vostro minimo movimento. Deduci che il loro comandante è quello con indosso un elmo e con una profon-

da cicatrice blu sul volto. Se vuoi offrire loro del denaro per farti accompagnare fino a Stonebridge, vai al **329**. Se invece vuoi scambiare con loro solo quattro chiacchiere e riprendere il tuo cammino, vai al **144**.

181

Prima che riesci a raggiungere la sponda opposta, il ponte crolla sotto i tuoi piedi e tu finisci nel fiume. Tenta la Fortuna. Se sei Fortunato, vai al **142**. Se sei Sfortunato, vai al **277**.

182

Dopo aver sconfitto il Gigante, ti avvicini alla scatola di legno ed esamini il suo contenuto riverso al suolo. Conteneva tre anelli e una bottiglia rotta, da cui fuoriesce un odore dolce e piacevole. Se vuoi indossare uno di questi tre anelli, vai al **65**. Se invece vuoi tirare dritto verso il prossimo tunnel, vai al **338**.

183

Non appena tocchi lo scudo, un vento gelido comincia a soffiare lungo il tunnel. Un vortice d'aria si sprigiona davanti a voi, sollevando rocce e massi da terra. Se le parole "Gul Sang Abi Daar" ti dicono qualcosa, vai al **253**. Se non le hai mai sentite, vai al **66**.

184

Il Demone crolla al suolo frantumandosi in una pila di cubi di ghiaccio. I seguaci guardano la scena e fuggono via terrorizzati. Recuperi 1 punto di Fortuna. Ora puoi lasciare questa caverna e imboccare il tunnel di fronte a te, vai al **137**.

185

Tra le urla terrificanti dell'Arpia, senti una voce che ti dice che stai per morire. Non riesci a resistere alla tentazione e sguaini la spada.

ARPIA	Abilità 12	Resistenza 12

Prima di ogni Round lancia due dadi. Se il totale è uguale o inferiore al tuo punteggio di Abilità, procedi normalmente. Se invece è maggiore, sei paralizzato dalla paura e perdi automaticamente il Round. Se vinci, vai al **19**.

186

Il fascio di luce ti colpisce in pieno facendoti cadere al suolo. Ti senti paralizzato ma riesci in qualche modo a contrastarne l'effetto. Perdi 1 punto di Abilità e 4 punti di Resistenza. Vai al **98**.

187

Appena sguaini la spada, lo Gnomo ordina al Neanderthal di ucciderti. La creatura si alza con un grugnito lanciando in aria il tavolo davanti a sé. Si lancia all'attacco brandendo un pugnale.

NEANDERTHAL	Abilità 7	Resistenza 8

Se vinci, vai al **179**.

188

Nessuno dei due Goblin molla la corda ed entrambi finiscono giù nel fossato. Solo uno dei due si rialza dopo la caduta, mentre l'altro rimane a faccia in giù sul pavimento di ghiaccio. Con il volto sanguinante per la caduta, il Goblin infuriato sfila un pugnale dalla cintura e ti attacca con tutto il suo impeto. Sei costretto a difenderti a mani nude.

GOBLIN	Abilità 5	Resistenza 4

Durante ogni round, riduci la tua forza d'attacco di 3 punti visto che sei senza spada. Se vinci, vai al **366**.

189

La creatura è un Brain Slayer ma tu, grazie al potere dell'amuleto che indossi, riesci a resistere al suo attacco ipnotico. Sguaini la spada e ti prepari ad attaccarla. La creatura rilascia Redswift e Stubb e si prepara a usare i suoi tentacoli contro di te.

BRAIN SLAYER	Abilità 10	Resistenza 10

Se vinci, vai al **309**.

190

Non sei abituato a queste altitudini e l'aria rarefatta ti affanna il respiro. Perdi 1 punto di Resistenza. All'improvviso senti il grido di un uomo seguito da un potente ruggito. Ti affretti per vedere di cosa si tratta. Davanti a te c'è un cacciatore di pellicce che sta lottando per salvarsi la vita contro un'enorme bestia. Ha l'aspetto di un grosso orso con la pelliccia bianca e le zanne affilate. Sicuramente si tratta della creatura che stavi cercando, l'abominevole Yeti. Mentre ti

avvicini in suo soccorso, l’uomo viene colpito violentemente dal mostro e cade a terra affondando nella neve. Con un urlo di battaglia ti lanci all’attacco dello Yeti. Vai al **77**.

191

Sei troppo debole per arrampicarti di nuovo fin su. Perdi la presa e cadi nell’oscurità, atterrando a circa dieci metri di profondità in una caverna piena di ossa. Non riesci a muoverti e, nello stato di semi-incoscienza in cui ti trovi, avverti centinaia di larve che si nutrono della tua carne. La tua avventura finisce qui.

192

Mentre stai per lasciare la capanna, noti che ci sono delle armi nascoste sotto il letto. Se vuoi prenderle, vai al **255**. Se invece non vuoi appesantirti con altri oggetti e vuoi affrettarti a riprendere la tua missione, vai al **263**.

193

Ti butti a terra per evitare che i fasci di luce ti colpiscano. Fortunatamente passano tutti sopra di te. Vai al **336**.

194

Rovisti nella credenza e trovi solo padelle, piatti e scodelle. Noti però che un’anta è chiusa a chiave e allora usi la spada per aprirla. All’interno trovi gli oggetti personali dello Gnomo e cioè un flauto d’argento, un bastone di frassino dipinto con cerchi blu e gialli che reca delle strane iscrizioni, una rosa appassita e un vecchio libro ingiallito intitolato “I Segreti di Toads”. Che vuoi fare?
Soffiare nel flauto? (vai al **74**)

Leggere le iscrizioni sul bastone? (vai al **345**)
Annusare la rosa? (vai al **317**)
Leggere il libro? (vai al **356**)
Lasciar perdere questi oggetti e riprendere il cammino lungo il tunnel? (vai al **198**)

195

La tua mano destra è completamente insensibile e non riesci a scagliare la lancia con forza. Non ti resta che sguainare la spada con la sinistra e prepararti ad affrontare la creatura.

YETI	Abilità 11	Resistenza 12

Se vinci, vai al **67**.

196

È Stubb a essere estratto. Non appena tocca il manico dello scrigno, il serpente prende vita e comincia a risalirgli sul braccio. Cerca inutilmente di scrollarselo di dosso fin quando non viene morso all'altezza del polso. Urlando di dolore, cade a terra tenendosi il braccio con l'altra mano. Rapidamente Redswift con l'aiuto di un pugnale riesce a drenare il veleno. Il Nano ha la pelle dura e dopo pochi minuti si riprende, pronto a proseguire il cammino lungo il tunnel. Vai al **20**.

197

Precipiti per circa dieci metri fino al fondo ghiacciato del crepaccio. Lancia un dado. Sottrai il numero uscito dal tuo punteggio di Resistenza. Riesci in qualche modo a risalire arrampicandoti lungo la parete del precipizio con l'ausilio della tua spada. Riprendi il tuo cammino nella neve alta. Vai al **212**.

198

Mentre prosegui senti delle voci in lontananza e ben presto il tunnel termina in un'ennesima caverna. Inginocchiati davanti a una statua di ghiaccio con la forma di un demone, ci sono dieci seguaci della Strega delle Nevi. Da questa caverna ci sono due uscite: una alla tua destra e una alla tua sinistra. Se indossi una tunica, vai al **300**. Se invece non la indossi, vai al **260**.

199

Dopo lo spavento del Lupo Mannaro non riesci più a prendere sonno. La notte trascorre serenamente e al mattino siete pronti a riprendere il viaggio verso Stonebridge. Vai al **13**.

200

Lo Zombie probabilmente era di guardia in quella stanza, la quale risulta essere un magazzino pieno di barattoli e bottiglie di varie forme e dimensioni. Frughi tra gli scaffali e trovi alcuni oggetti che attirano la tua attenzione: un barattolo di polvere di corno di Minotauro, una testa d'aglio, una scatola piena di denti, un barattolo di code di lucertola sottaceto e quattro grosse uova di drago. Poiché non sei in grado di mettere tutti questi oggetti nello zaino, puoi sceglierne solo tre. Lasci il magazzino e ritorni al bivio precedente, dove imbocchi il corridoio di destra. Vai al **150.**

201

Riesci miracolosamente ad aggrapparti a un ramo sporgente con una mano. Se hai con te uno scudo, devi purtroppo liberartene per afferrare il ramo con entrambe le mani; in questo caso perdi 1 punto di Abilità. Con le ultime forze che ti rimangono, riesci a tirarti fuori dall'acqua e a raggiungere

quindi la sponda Sud del Fiume. Sei stremato. Perdi 2 punti di Resistenza. Imprechi contro la Strega delle Nevi e ti avvii verso Est, dove vedevi quel fuoco acceso. Vai al **50**.

202

Passi accanto ai corpi senza vita dei Lupi e prosegui il tuo cammino mentre imperversa una vera tempesta di neve. Vai al **337**.

203

Viene estratto Stubb, che sorride soddisfatto. Getta via i suoi vecchi stivali e indossa quelli magici dell'elfo. Riprendete a camminare lungo il tunnel e, in effetti, i suoi passi non producono alcun rumore. Vai al **20**.

204

L'Elfo si accascia al suolo e si porta indietro il cappuccio. Noti che indossa uno strano collare di metallo, che brilla debolmente nella semi-oscurità del tunnel. "Collare d'obbedienza", ti dice con voce sofferente. "Ci obbliga a fare tutto ciò che lei desidera. Se morissi perderebbe la sua energia ma lei lo verrebbe a sapere e invierebbe altri suoi seguaci a investigare. Tutti gli Elfi, compresi gli Elfi della Montagna, non avrebbero mai obbedito a quella strega meschina. Uccidila e noi saremo liberi. Non ti biasimo per avermi attaccato. Non potevi sapere niente di tutto ciò. Prendi la mia tunica, ti servirà per non farti scoprire e segui questo tunnel. Quando si biforca, tieni la destra. Io mi fermo qui, devo riposare". Indossi la tunica dell'Elfo e nascondi il capo nel cappuccio. Lo saluti con un gesto d'affetto e ti affretti lungo il tunnel. Vai al **136**.

205

In lontananza, lungo la sponda opposta del fiume, noti un piccolo spazio aperto tra le rocce e gli alberi. Qualcuno lì giù ha acceso un fuoco, c'è del fumo che sale verso il cielo, ma attorno non riesci a scorgere nessuno. Evidentemente chi ha acceso quel fuoco ha visto te e si è nascosto. In quel punto il fiume è abbastanza stretto e ci sono delle grosse rocce che spuntano fuori dall'acqua che ti consentirebbero di attraversarlo. Se vuoi attraversare il fiume, vai al **268**. Se invece vuoi proseguire lungo la valle, vai al **115**.

206

Il guaritore ti guarda un po' preoccupato e dice: "Non hai alternative, devi scalare la Montagna Infuocata contando solo su te stesso. Noi ci salutiamo adesso. Buona fortuna, ne avrai tanto bisogno!" Stringi la mano al Guaritore e lo ringrazi per il suo aiuto. Ti infili nell'apertura tra la roccia e ti ritrovi fuori dalla caverna. Gli effetti dell'Incantesimo della Morte sono temporaneamente arrestati, quindi ti metti in cammino con un insolito vigore. Hai quasi raggiunto le pendici della Montagna quando una creatura balza fuori da dietro una roccia per attaccarti. Si tratta di un Hobgoblin e devi sconfiggerlo.

HOBGOBLIN	Abilità 6	Resistenza 7

Se vinci, vai al **172**.

207

Il tunnel prosegue piegando verso sinistra. Appena girate l'angolo, noti qualcosa di scintillante a terra sul pavimento. Ti chini e raccogli un piccolo disco di metallo con inciso un cerchio. Sperando che ti possa tornare utile in qualche

modo, lo metti nello zaino. Pochi metri dopo, il tunnel piega nuovamente verso sinistra e giungete a un bivio. Dopo una breve discussione, decidete di girare a destra e proseguire. Vai al **259**.

208

Non appena l'Elfo esala l'ultimo respiro, il suo collare smette di brillare e diventa nero. Ti chiedi come mai sia successo questo ma decidi di non perdere altro tempo e riprendi il tuo cammino lungo il tunnel. Vai al **241**.

209

Sentendoti sempre più stanco, ti sdrai al sole e ti addormenti. Ti svegli circa un'ora dopo, ma non ti senti per niente meglio, in verità ti senti peggio. Realizzi che l'uomo non era Il Guaritore, ma solo un impostore. Hai solo sprecato del tempo prezioso. Perdi 3 punti di Resistenza. Se vuoi tornare alla capanna, vai al **27**. Se non vuoi perdere altro tempo e rimetterti in cammino, vai al **205**.

210

Alla vista dell'aglio, la Strega delle Nevi indietreggia, dandoti il tempo di pensare a cosa fare. Sai perfettamente che un Vampiro può essere ucciso solo conficcando la punta di un bastone di frassino nel cuore. Se possiedi un bastone con delle incisioni runiche, vai al **34**. Se non ce l'hai, vai al **10**.

211

Stubb, spronato dal desiderio di vendetta, sconfigge rapidamente i primi due avversari e corre in aiuto di Redswift per dargli una mano con gli altri due. Dopo aver sconfitto tutti i Troll, non vi fermate neanche un attimo a perquisire i loro corpi e procedete spediti verso Stonebridge. Segui il nano mentre entra nella sua città e viene accolto dall'affetto di tutti i suoi vecchi amici. Tra le grida di gioia per il ritorno del loro amico, ti rendi conto che c'è qualcosa che turba gli abitanti di Stonebridge. Sanno bene che i Troll delle Colline stanno preparando un attacco contro il loro villaggio e sono in difficoltà nel difendersi poiché il loro Martello da guerra fatato è stato rubato da Re Gillibran. Stubb è piuttosto preoccupato soprattutto per la perdita di morale della sua gente e decide di andare alla locanda per incontrare il suo saggio amico Bigleg. Egli vi racconta che un'aquila ha preso il Martello fatato e lo ha portato via oltre la foresta di Darkwood. "Dobbiamo assolutamente ritrovarlo. Bigleg, dobbiamo andare" dice Stubb dimenticandosi delle sue vecchie preoccupazioni. Si alza in piedi e, tendendovi la mano dice: Bene amici, mi dispiace ma non posso offrirvi ospitalità. Sono sicuro che possiate capire". Mentre si allontana dalla locanda con Bigleg pensi che quella potrebbe essere l'ultima volta che vedi il vecchio nano. Redswift sospira e suggerisce di mettervi subito in viaggio verso le colline Moonstone. Aggiunge poi che ha qualcosa di importante da dirti e che in un certo modo è contento che Stubb non sia con voi a sentirla. Vi lasciate Stonebridge alle spalle, procedendo verso Est lungo la riva del fiume Rosso. Le parole di Redswift ti intrigano e ti chiedi cosa possa mai avere di tanto segreto da dirti. Poco distante dalle mura della città, notate tre Troll che, nascosti tra gli alberi alla vostra sinistra, stanno affilando le lame delle loro spade su una roccia. Tenta la Fortuna. Se sei Fortunato, vai al **218**. Se sei Sfortunato, vai al **296**.

212

Il vento comincia a soffiare sempre più forte e cerchi di proteggerti il volto dalle violente raffiche di neve. A un tratto ti sembra di sentire l'ululato tipico di un lupo. Sguaini la spada e, in un istante, da dietro un cumulo di neve sbucano due grossi Lupi delle nevi. Sono completamente bianchi e hanno gli occhi rossi iniettati di sangue. Si lanciano famelici contro di te. Li affronti uno alla volta.

	Abilità	Resistenza
Primo LUPO DELLE NEVI	8	7
Secondo LUPO DELLE NEVI	7	7

Se vinci, vai al **202**.

213

Quando rinvieni, accanto a te vedi Redswift e Stubb distesi e privi di coscienza. Non c'è traccia del Brain Slayer. Dopo alcuni istanti anche loro riprendono coscienza, vistosamente scossi. Pensando di essere comunque riusciti a scampare a un bel pericolo, esaminate la caverna in cui vi trovate. C'è una porta sulla parete opposta a quella dove siete entrati. Sulla parete laterale notate due vasetti di creta, uno rosso e uno grigio. Che vuoi fare?

Aprire la porta, vai al **176**.
Guardare dentro al vasetto rosso, vai al **101**.
Guardare dentro al vasetto grigio, vai al **344**.

214

Dopo aver percorso pochi metri nel tunnel, un cancello si chiude alle tue spalle, impedendoti di tornare indietro. L'uomo ride rumorosamente e dice: “Credevi che fosse così semplice ingannarmi? Chiunque avrebbe notato che non indossi

il collare d'obbedienza. Ora, intruso, sei in trappola". Non c'è nessun'altra cosa che tu possa fare eccetto proseguire verso la fine del tunnel. Vai al **323**.

215

Il tunnel termina presto in una piccola caverna vuota, a eccezione di una coppa d'ottone posta su un piedistallo di ghiaccio. Se vuoi bere un po' del liquido contenuto al suo interno, vai al **24**. Se invece preferisci evitare e girarti indietro, vai al **56**.

216

Carichi la fionda e scagli una palla di fuoco contro la sfera. Lancia due dadi. Se il totale è uguale o inferiore al tuo punteggio di Abilità, vai al **282**. Se è maggiore, vai al **375**.

217

Le piante rossastre attorno a te hanno un odore dolce che trovi molto piacevole. Ti senti molto rilassato e hai difficoltà a tenere gli occhi aperti, anche se non è ancora notte. Sei inavvertitamente finito su una distesa di Erba del Sonno. Cadi in un sonno profondo, pieno di sogni vividi e piacevoli. La notte trascorre serenamente fino a pochi minuti prima dell'alba, quando un'immagine disturba i tuoi sogni. Si tratta di un uccello col becco lungo e le piume variopinte, che vola coperto di fiamme. Il Guaritore sta cercando di svegliarti. Se riuscirai a focalizzare l'immagine di questo uccello, che rappresenta il simbolo dei poteri del Guaritore, i tuoi sogni finiranno e tu potrai svegliarti. Se credi che l'uccello sia una Fenice, vai al **146**. Se credi che l'uccello sia un Grifone, vai al **228**.

218

I Troll delle Colline non notano la vostra presenza e voi proseguite senza problemi. Vai al **38**.

219

La lancia fende l'aria e si conficca nel torace dello Yeti, che ruggisce di dolore. Sguaini la spada e ti prepari ad affrontarlo.

YETI	Abilità 10	Resistenza 9

Se vinci, vai al **67**.

220

Procedi, nel silenzio di quel tunnel, in mezzo alle impronte, guardandoti intorno alla ricerca di eventuali pericoli. Non accade niente di particolare, finché Stubb, non fa uno starnuto che ti fa sussultare. Lancia un dado. Se esce 1 o 2, vai al **94**. Se esce 3 o 4, vai al **326**. Se esce 5 o 6, vai al **107**.

221

Il tunnel si apre verso destra in un'altra caverna, da cui proviene il suono di una musica soave. L'ingresso è parzialmente coperto da brandelli di una vecchia pelliccia, attraverso cui però intravedi le gambe di un uomo con indosso delle ciabatte rosse e delle calze verdi e porpora. Se vuoi scostare la pelliccia ed entrare nella caverna, vai al **303**. Se invece vuoi proseguire, vai al **111**.

222

Riesci ad arrampicarti fino in superficie e a scrollarti di dosso tutte le larve. Tuttavia alcune di esse sono riuscite a morderti. Lancia un dado e sottrai il numero uscito dal tuo punteggio di Resistenza. Se sei ancora vivo, vai al **242**.

223

La creatura diventa sempre più grande e gradualmente si riempie di squame. La testa si allunga, le narici si ingrossano e sputano un vapore gelido. Due grosse ali compaiono sul dorso. Ti trovi di fronte al terribile Dragone Bianco. Se indossi un anello di bronzo, vai al **313**. Se non ce l'hai, devi affrontarlo con la spada.

DRAGONE BIANCO Abilità 12 Resistenza 14

Al termine di ogni round lancia un dado. Se esce 1 o 2 vieni colpito dal vapore ghiacciato e, a meno che non indossi un anello d'oro, perdi 2 punti di Resistenza. Se esce 3-6 significa che sei riuscito a evitare il vapore ghiacciato. Se vinci, vai al **139**.

224

Non appena inizi a leggere la pergamena, le parole scritte su di essa cominciano a scomparire. Lancia due dadi. Se il totale è minore o uguale del tuo punteggio di Abilità, vai al **147**. Se è maggiore, vai al **396**.

225

La tempesta ha messo a dura prova il tuo fisico. Ti senti molto debole e la tua mano destra è completamente ghiacciata. Non potrai più usarla in combattimento. Perdi 3 punti

di Abilità e 4 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, vai al **174**.

226

La freccia passa sopra alla tua testa mentre eviti agilmente la frusta. Scampato il pericolo, riprendi a correre lungo il tunnel. Vai al **137**.

227

L'Elfo è un tiratore eccellente. La freccia ti si conficca nel braccio facendoti urlare di dolore. Perdi 2 punti di Resistenza. Cercate di remare più forte che potete per allontanarvi dalla banchina, ma siete ancora nel raggio d'azione dell'Elfo. Lo vedi mentre carica un'altra freccia e la scocca contro di voi. Tenta la Fortuna. Se sei Fortunato, vai al **32**. Se sei Sfortunato, vai al **239**.

228

L'immagine dell'uccello svanisce e tu ritorni ai tuoi sogni. Hai fallito il riconoscimento dell'animale fatato che il Guaritore tanto venera. Quando il sole sorge tu stai ancora dormendo. Hai sciupato in questo modo l'occasione che avevi per rompere l'Incantesimo della Morte. Questo è l'inizio di un nuovo giorno per la Montagna Infuocata ma non per te, che non riuscirai mai a vederlo.

229

La temperatura cala ulteriormente e ti senti gelare fin dentro al midollo. Ti sforzi di camminare nonostante la tempesta di neve e questo ti sottrae molte energie. Perdi 2 punti di Resistenza. Se vuoi proseguire nella bufera, vai al **387**. Se invece

hai cambiato idea e preferisci costruirti un rifugio nella neve, vai al **281**.

230

Non avendo la minima intenzione di bagnarti, ti ripari sotto al tuo scudo e attraversi quel tratto senza alcuna difficoltà. Lo passi anche ai tuoi compagni in modo che possano raggiungerti. Vai al **339**.

231

Quando raggiungi la vetta della collina sei esausto. Perdi 1 punto di Resistenza. Sotto di te c'è una stretta vallata che continua da Est a Ovest e decidi di percorrerla nella speranza di trovare Il Guaritore. Quando sei a metà strada, noti alla sinistra l'ingresso di una caverna. Se vuoi entrarci, vai al **170**. Se invece vuoi proseguire, vai al **377**.

232

L'illusionista lancia un urlo di dolore quando la tua spada gli si conficca in un fianco. Cade a terra dolorante e le altre due illusioni scompaiono istantaneamente. Appena ti avvicini per finirlo, si alza in piedi e vedi la sua ferita rimarginarsi all'istante. Se vuoi colpirlo di nuovo con la spada, vai al **261**. Se invece vuoi cercare di rompere il prisma che ha tra le mani, vai al **72**.

233

Il comandante fa un cenno di assenso col capo. Sembra aver creduto alla tua storia e da ordine al gruppo di riprendere la cavalcata. Mentre loro si allontanano verso Nord, voi riprendete il vostro cammino verso Sud. Vai al **278**.

234

Infili il braccio tra le sbarre di ferro del cancello e lanci il pugnale in direzione del pulsante. Tenta la Fortuna. Se sei Fortunato, vai al **120**. Se sei Sfortunato, vai al **132**.

235

All'interno di un blocco di ghiaccio vedi chiaramente un baule pieno di ori e di gioielli. Fai a pezzi il ghiaccio ed estrai il baule. Mentre frughi estasiato tra i gioielli, noti una strana statuetta d'oro. La prendi tra le mani e improvvisamente questa comincia a esplodere di luce trasformandosi in un guerriero – una Sentinella lasciata a guardia del tesoro.

SENTINELLA Abilità 9 Resistenza 9

Se vinci, vai al **171**.

236

I tuoi compagni afferrano il pugnale e cercano di riconficcarlo contro la porta ma il suo potere è troppo forte e si scaglia di nuovo verso di te colpendoti su un fianco. Perdi 1 punto di Abilità e 4 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, i tuoi amici cercano di nuovo di riconficcare il pugnale nella porta. Tenta la Fortuna. Se sei Fortunato, vai al **6**. Se sei Sfortunato, vai al **35**.

237

Reggi forte l'elsa e tiri più forte che puoi. La spada viene via dalla pozza d'acqua con estrema facilità. Senza saperlo, ti trovi tra le mani la Spada della Velocità, una delle armi più affilate e potenti del mondo. Aggiungi 1 punto di Abilità. Se

adesso vuoi perquisire lo zaino dell'orco, vai al **354**. Se vuoi proseguire verso il tunnel nella parte opposta, vai al **221**.

238

La freccia di Ash manca di pochissimo il bersaglio. Prima che lui riesca a ricaricare l'arco, l'Avvoltoio ti attacca.

AVVOLTOIO	Abilità 4	Resistenza 5

Se sei sopravvissuto dopo il secondo round, vai al **105**.

239

Anche alla lunga distanza le doti di tiratore dell'Elfo sono evidenti. La seconda freccia ti si conficca nella coscia. Perdi 2 punti di Resistenza. In qualche modo riuscite a raggiungere la riva opposta del fiume prima che l'Elfo abbia il tempo di ricaricare l'arco. Saltate rapidamente dall'imbarcazione e vi dirigete a Sud lungo le Pianure Pagan verso Stonebridge. Vai al **278**.

240

Con un agile movimento riesci ad evitare l'assalto del Goblin che è pronto ad attaccarti di nuovo. Sei costretto a difenderti a mani nude.

GOBLIN	Abilità 5	Resistenza 4

Durante ogni round, riduci la tua forza d'attacco di 3 punti visto che sei senza spada. Se vinci, vai al **43**.

241

Il tunnel si biforca e devi decidere rapidamente da che parte andare. Cominci a sentire, infatti, un suono di passi provenire dal corridoio alla tua destra. Se vuoi proseguire verso il corridoio a sinistra, vai al **321**. Se invece vuoi imboccare il corridoio a destra e fronteggiare chi sta venendo verso di te, vai al **145**.

242

Hai scampato un pericolo potenzialmente mortale. Realizzando che Il Guaritore non possa di certo trovarsi nel tronco di un albero, riprendi il tuo percorso lungo la valle. Vai al **119**.

243

Il Gigante delle Nevi si muove molto lentamente, quindi aspetti il momento giusto, quando lui è di spalle, per correre a più non posso verso l'imbocco dell'altro tunnel. Fortunatamente riesci a raggiungerlo senza farti notare. Senza fermarti, prosegui verso questa nuova strada. Vai al **338**.

244

Un attimo prima che tu riesca a sferrare il colpo, un fascio di luce bianca investe la tua spada paralizzandoti. Senti una scossa elettrica salirti su per il braccio e il ghigno della Strega delle Nevi rimbombarti nelle tempie. Non riesci più a muoverti. Tutto il tuo corpo è paralizzato. L'attacco della Strega delle Nevi si fa sempre più forte, finché non cadi a terra privo di sensi. La tua avventura finisce qui.

245

Entrambi i pugnali ti mancano per un soffio. Recuperi 1 punto di Fortuna. Senza fermarti continui a correre, lasciandoti i Goblin alle spalle. Vai al **29**.

246

Prosegui nella totale oscurità finché non inciampi e cadi. Tenta la Fortuna. Se sei Fortunato, vai al **133**. Se sei Sfortunato, vai al **178**.

247

Spezzi il pane a metà e con sorpresa trovi una piccola chiave all'interno. Aggiungi 1 punto di Fortuna. Prendi la chiave, butti via il pane e ti avvii verso il tunnel dalla parte opposta. Vai al **221**.

248

Riprendi conoscenza quando Redswift ti dice sarcasticamente: "Non mi piace dire te l'avevo detto". Cerchi di rialzarti ma il dolore delle ustioni è molto forte. "Dovremo fermarci un attimo qui e riposare, ma non per troppo tempo sennò i Goblin ci scopriranno". Non c'è nient'altro che tu possa fare eccetto che cercare di riposare. Tenta la Fortuna. Se sei Fortunato, vai al **28**. Se sei Sfortunato, vai al **332**.

249

Stringi con forza la lancia e la scagli violentemente contro lo Yeti. Lancia un dado. Se esce 1, vai al **157**. Se esce 2-6, vai al **219**.

250

Tieni stretto il manico della lancia e tiri più forte che puoi. La lancia non si muove di un millimetro ma, nel momento in cui la tocchi, la mente ti si riempie di immagini orribili, facendoti gridare di paura. Molli la lancia ma le immagini rimangono impresse nella tua mente facendoti sentire terrorizzato. Perdi 1 punto di Abilità. Se adesso vuoi perquisire lo zaino dell'orco, vai al **354**. Se vuoi proseguire verso il tunnel nella parte opposta, vai al **221**.

251

Non sono passate nemmeno tre ore da quando hai preso sonno quando vieni svegliato di soprassalto da un sonoro ululato. Balzi in piedi e vedi i tuoi compagni già pronti per la battaglia. All'improvviso senti qualcosa muoversi tra gli arbusti alle tue spalle. Ti giri e vedi comparire davanti a te il profilo di una creatura. Il suo corpo ricoperto di peli e i suoi denti affilati che luccicano alla luce del fuoco non ti lasciano dubbi sul fatto che si tratti di un Lupo Mannaro. Ti prepari ad affrontarlo.

LUPO MANNARO Abilità 8 Resistenza 10

Se vinci, vai al **199.**

252

Noti una scala di corda che pende dal ramo di un albero al lato della gola. Guardi in alto e vedi una casetta di legno, ben nascosta tra le foglie. Se vuoi salire la scala e ispezionare la casa sull'albero, vai al **398**. Se invece vuoi proseguire lungo la gola, vai al **92**.

253

Il tentativo di prendere lo scudo ha scatenato l'ira delle Forze dell'Aria. Fortunatamente ricordi le parole dell'incantesimo e le pronunci ad alta voce. Il vortice d'aria si calma lentamente e poi scompare. A questo punto puoi prendere lo scudo (Aumenta di 1 punto la tua Abilità iniziale). Non avendo null'altro da fare in quel punto, decidete di tornare indietro al bivio e di imboccare il tunnel a destra. Vai al **135**.

254

Tra lamenti di dolore cerchi di rialzarti. Lanci uno sguardo verso l'alto per capire da che altezza sei caduto e ti sorprendi nel vedere due orribili volti che ti fissano dall'alto del fossato. Si tratta di due Goblin, i quali ti ordinano di lanciare a loro le tue armi. Non hai altra scelta e fai come ti dicono. Dopo che hai consegnato la tua spada, ti calano una corda giù nel fossato per consentirti di risalire. Ti aggrappi alla corda e, mentre stai per arrampicarti, noti che tutti e due i Goblin stanno reggendo l'altra estremità. Se vuoi continuare a salire, vai al **276**. Se invece vuoi dare uno strattone alla corda cercando di far cadere i due Goblin nel fossato, vai al **314**.

255

Trovi un martello da guerra e una lancia. Li prendi e lasci la capanna. Vai al **263**.

256

Sguaini rapidamente la spada e ti difendi abilmente dall'attacco del primo Uomo-Uccello. Ti prepari al combattimento:

Uomo-Uccello	Abilità 12	Resistenza 8

Se vinci, vai al **18**.

257

Cominci a ruzzolare giù dalla montagna travolto da un'enorme massa di neve. Dopo pochi istanti la valanga termina la sua corsa in un canale e tu riesci in qualche modo a non farti seppellire da quell'enorme muro di neve. Sei un po' stordito, ma poteva andarti peggio. Perdi 1 punto di Resistenza. Ti scrolli di dosso la neve e riprendi la scalata alla montagna. Vai al **363**.

258

Il Guaritore ti appoggia le mani sulla fronte e mormora tra sé parole incomprensibili. All'improvviso ti guarda e dice: "La prima parte del rituale è stata completata, ma i prossimi passaggi sono ugualmente pericolosi. Potremo ridurre i rischi se possiedi determinati oggetti. Adesso seguimi, dobbiamo andare in un altro luogo." Segui il Guaritore fino a raggiungere un profondo fossato. È molto buio e tu riesci a malapena a distinguerne i margini. L'unico modo per attraversarlo sembra essere un tronco d'albero che fa da ponte tra una sponda e l'altra. Ovviamente sarebbe tutto molto più semplice se riuscissi a vedere dove metti i piedi. "Hai con te una candela?", ti chiede il Guaritore. Se possiedi una cande-

la e una scatola di fiammiferi, vai al **54**. Se non possiedi questi oggetti, vai al **343**.

259

Appoggiato contro la parete sinistra del tunnel, notate uno scrigno di ferro con il manico d'ottone a forma di serpente. Nessuno si decide a provare ad aprirlo, quindi tirate a sorte. Lancia un dado. Se esce 1 o 2, vai al **73**. Se esce 3 o 4, vai al **196**. Se esce 5 o 6, vai al **353**.

260

Trattenendo il respiro, sgattaioli velocemente dietro la statua e imbocchi il tunnel alla tua destra. Vai al **370**.

261

Sferri un colpo micidiale contro l'illusionista ma la tua spada si infrange contro una barriera invisibile che ha eretto proprio davanti a sé. Purtroppo l'arma non resiste al colpo rompendosi in punta. Perdi 1 punto di Abilità e 1 punto di Fortuna. A questo punto non c'è nient'altro che tu possa fare eccetto cercare di togliergli il prisma dalle mani, sperando che sia la sorgente dei suoi poteri. Vai al **72**.

262

Appena cerchi di rialzarti, la Strega delle Nevi concentra tutti i suoi poteri su Redswift e Stubb. I loro collari d'obbedienza cominciano a stringersi sempre più forte, soffocandoli. La rabbia ti infuria in corpo e cominci a inveire contro la Strega. La inviti a battersi contro di te evitando comportamenti vigliacchi come quello. Lei esplode in una fragorosa risata e replica: "Hai proprio ragione, credo che devo divertirmi un po' con te!" Rilascia immediatamente la presa dal collo dei tuoi amici che cadono a terra in fin di vita. All'improvviso vedi comparire davanti a te due Zombie, uno con le sembianze di un elfo e un'altro con le sembianze di un nano, esattamente identici a Stubb e Redswift. I due nemici si lanciano all'attacco.

	Abilità	Resistenza
NANO ZOMBIE	8	9
ELFO ZOMBIE	9	9

Devi affrontarli contemporaneamente. A ogni Round ognuno di loro sferrerà un attacco contro di te, mentre tu risponderai con un solo attacco. Decidi chi dei due attaccare: contro di lui, procedi come in un normale scontro. Contro l'altro calcola la tua Forza d'attacco come in un normale scontro ma, se è superiore alla sua, non gli infliggerai alcun danno; significa solo che sei riuscito a parare il colpo. Ovviamente se la sua forza d'attacco è maggiore della tua, ti colpirà come in un normale scontro. Se vinci, vai al **23**.

263

Sei di nuovo al freddo nella neve alta. Segui le impronte verso l'altro versante della montagna. Vai al **190**.

264

L'Elfo ti guarda con un sorriso e dice "Queste sono le parole che volevo sentire. Uccidila e noi saremo liberi.
Prendi la mia tunica, ti servirà per non farti scoprire e segui questo tunnel. Quando si biforca, tieni la destra. Buona fortuna". Indossi la tunica dell'Elfo e nascondi il capo nel cappuccio. Lo saluti con una stretta di mano e ti affretti lungo il tunnel. Vai al **136**.

265

Viene estratto nuovamente Redswift, che sorride soddisfatto. Getta via i suoi vecchi stivali e indossa quelli magici dell'elfo. Riprendete a camminare lungo il tunnel e, in effetti, i suoi passi non producono alcun rumore. Vai al **20**.

266

Dopo aver percorso pochi metri, un cancello si chiude alle tue spalle, impedendoti di tornare indietro. Non c'è altro che tu possa fare eccetto proseguire lungo il tunnel. Vai al **323**.

267

Facendo molta attenzione a non farti vedere dallo Gnomo e dal Neanderthal, passi rapidamente davanti all'apertura della caverna e prosegui lungo il tunnel. Vai al **198**.

268

Le rocce sono scivolose e abbastanza distanti le une dalle altre. Nelle condizioni in cui ti trovi non è semplicissimo per te saltare di roccia in roccia. Lancia un dado. Se esce 1-3, vai al **124**. Se esce 4-6, vai al **162**.

269

Torni indietro alla roccia con le incisioni a forma di uccello e decidi di salire la scalinata che conduce alla caverna. Vai al **75**.

270

La Strega delle Nevi ti fissa intensamente finché non pronuncia la parola: “Stella”. Un’espressione di terrore si impressiona sul tuo volto quando apri la mano e mostri il disco con su inciso il quadrato. La Strega ride fragorosamente e lancia contro di te un intenso lampo di luce che ti centra in pieno petto uccidendoti all’istante. La tua avventura finisce qui.

271

Il Guaritore ti avverte che il prossimo passaggio del rituale sarà molto difficile da superare. Ti ordina di camminare davanti a lui. Vai al **154**.

272

Il Centauro sente il profumo dei soldi e punta la sua lancia verso di te per attaccarti. Gli altri tre fanno lo stesso verso Stubb e Redswift. Non vi resta che difendervi da questi ostici avversari.

CENTAURO	Abilità 10	Resistenza 10

Se vinci, vai al **76**.

273

Raggiungi la sponda opposta del fiume giusto un attimo prima che il ponte crolli. Senza perdere altro tempo, Ash ti comanda di seguirlo lungo un sentiero che conduce dalla parte opposta della collina. Vai all'**85**.

274

L'Elfo della Montagna ti guarda con scetticismo e dice: "Nessun uomo di buon cuore vorrebbe mai diventare un seguace della Strega delle Nevi. Io sono qui solo a causa di questo!" Togliendosi il cappuccio, l'Elfo ti fa vedere che indossa un collare di metallo che brilla debolmente nella semioscurità del tunnel. "Solo il collare dell'obbedienza mi rende suo servo", continua con una voce severa. Se vuoi confermare il tuo desiderio di diventare un seguace della Strega delle Nevi, vai al **22**. Se invece vuoi ritrattare la tua storia e rivelare all'Elfo che vuoi ucciderla, vai al **264**.

275

Deciso a comprendere i segreti di questa sfera, la tieni stretta tra le mani. Gradualmente il suo calore si trasferisce a tutto il tuo corpo facendoti sentire rinvigorito. Non ti sei mai riscaldato in questo modo da quando sei partito per le terre del Nord. Recuperi 3 punti di Resistenza e aggiungi 1 punto di Fortuna. Rassicuri Redswift e Stubb sugli effetti della sfera e la passi a loro in modo che possano goderne dei benefici. Col morale ritrovato, lasciate la sfera dove l'avete trovata e proseguite lungo il tunnel. Vai al **166**.

276

Ti arrampichi su per la corda e in un attimo sei fuori dal fossato. I Goblin ti minacciano con le lame affilate dei loro due pugnali e sei costretto a indietreggiare. Devi scegliere in fretta cosa fare. Se vuoi affrontare i due Goblin, anche se sei a mani nude, vai al **39**. Se invece vuoi cercare di fuggire, vai al **102**.

277

Non riesci a restare aggrappato al ponte e cadi nel fiume. La corrente è molto forte e tu troppo debole per sopravvivere alle rapide. La tua avventura finisce qui.

278

Attraversate a passo svelto la pianura senza imbattervi in alcuna creatura malvagia. Guardando verso Est, potete vedere il profilo della Montagna Infuocata protesa verso il cielo. “È ancora lo Stregone a dominare le profondità della Montagna Infuocata?” chiede Stubb con curiosità. Stai giusto per rispondere quando noti un figura venire verso di te. Sguaini la spada pronto ad affrontare qualsiasi pericolo ma davanti a te appare il profilo di un uomo anziano che porta un grosso sacco sulle spalle. Si ferma davanti a te e dice “Togli via quella spada, non ho nulla di valore con me. L’unica cosa che posso offrirti sono informazioni, ma quelle hanno un costo. Se sei disposto a pagare 2 pezzi d’oro non te ne pentirai.” Se vuoi dargli il denaro in cambio di ciò che ha da dirti, vai al **69**. Se invece vuoi ignorarlo e proseguire verso Sud, vai al **348**.

279

L’Illusionista con i suoi due ologrammi si prepara a colpirti di nuovo. Pensi che la migliore idea sia quella di far roteare la spada contro tutte e tre le immagini, nel tentativo di colpire quella vera. Tenta la Fortuna. Se sei Fortunato, vai al **232**. Se sei Sfortunato, vai al **127**.

280

Non riesci ad aggrapparti a un ramo sporgente e vieni trascinato dalla corrente fino fermarti contro una piccola insenatura. Se hai con te uno scudo, lo hai perso nell’impatto; in questo caso perdi 1 punto di Abilità. Hai ingerito molta acqua e sei stremato. Perdi 2 punti Resistenza. Con le ultime forze che ti rimangono, riesci a venir fuori dall’acqua e a raggiungere la sponda Sud del fiume. Imprechi contro la Strega del-

le Nevi e ti avvii verso Est, dove vedevi quel fuoco acceso. Vai al **50**.

281

In poco tempo, con l'ausilio della spada, ricavi dei blocchi di ghiaccio da una montagna di neve e costruisci una specie di igloo. Ti infili al suo interno e senti la furia della tempesta abbattersi sulla montagna. La costruzione è molto efficace nel tenerti riparato e sei costretto a mangiare una delle tue razioni di cibo per recuperare la stanchezza del cammino e lo sforzo della costruzione dell'igloo (non recuperi alcun punto di Resistenza). Non appena la tempesta sembra essersi placata, vieni fuori gattonando dal tuo rifugio e riprendi il cammino. Vai al **169**.

282

La palla di fuoco colpisce in pieno la sfera. L'impatto genera una violenta tempesta luminosa. Tenta la Fortuna. Se sei Fortunato, vai al **193**. Se sei Sfortunato, vai all'**84**.

283

Trattenendo il respiro, sgattaioli velocemente dietro la statua e imbocchi il tunnel nella parete opposta. Vai al **370**.

284

Cadi per solo pochi metri, in quanto la tua corsa viene arrestata da un tronco sporgente. Prosegui nell'ardua arrampicata finché non raggiungi la vetta della Montagna, ricoperta da una fitta vegetazione rossastra. Seguendo le istruzioni del Guaritore, ti siedi e aspetti l'alba. Vai al **217**.

285

La porta conduce in un ennesimo tunnel, la cui fine si perde alla vista nella distanza. Stubb si lamenta di essere stanco e affamato e decidete quindi di sedervi un attimo per mangiare e riposare. Se hai con te almeno tre razioni di cibo, puoi mangiarne una e dare le altre due ai tuoi compagni. Dopo una mezzora, riprendete il cammino e giungete a un bivio. Se vuoi andare a sinistra, vai al **298**. Se vuoi andare a destra, vai al **135**.

286

Perquisisci il corpo del Barbaro e non trovi nulla di interessante eccetto un bracciale di bronzo e una borsa di cuoio contenente tre punte di freccia d'argento. Decidi di prendere le punte di freccia d'argento e osservi il bracciale. Su di esso sono incise le seguenti parole: "La forza è il potere". Se decidi di indossare il bracciale, vai al **293**. Se invece vuoi metterlo nello zaino e proseguire, vai al **319**.

287

Se il tuo punteggio di Resistenza è 10 o meno, vai al **151**. Se è maggiore di 10, vai all'**82**.

288

Il tunnel conduce in un’altra caverna, dove c’è un uomo enorme, con la barba e peli del corpo completamente bianchi, che sta riponendo una scatola di legno su una mensola. È un Gigante delle Nevi. C’è solo una via d’uscita ed è purtroppo sulla parete opposta. Se vuoi correre verso l’uscita più velocemente che puoi cercando di non essere visto dal Gigante, vai al **243**. Se invece vuoi attaccarlo, vai al **112**.

289

Stanco per gli sforzi degli ultimi eventi, ti siedi e ne approfitti per riposare. Stubb decide di andare in giro alla ricerca di cibo mentre Redswift si adopera per accendere un fuoco. In pochi minuti cadi in un profondo sonno ristoratore. Recuperi 2 punti di Resistenza. Dopo circa un’ora, però, vieni svegliato dall’inconfondibile suono di spade che si affrontano in battaglia. Ti alzi di scatto e vedi Redswift che sta ingaggiando un duello con qualcuno che indossa una lunga tunica nera con cappuccio. Dall’abbigliamento non puoi non riconoscere che si tratta di un Elfo Nero, acerrimo nemico della stirpe di Redswift. Ti affretti per andare in soccorso del tuo amico ma, quando lo raggiungi, non ce ne è più bisogno, in quanto ha colpito a morte l’avversario. “Che diavolo di idea è stata quella di aspettare il proprietario di quella barca?” chiede Redswift con sarcasmo. Ne approfitti per perquisire il corpo dell’Elfo Nero ma non trovi nulla di interessante eccetto una fiala contenente un liquido verde. Lo annusi, ma non riesci a riconoscerne l’odore. Se vuoi bere il liquido, vai al **158**. Se invece vuoi disfarti della fiala, vai al **173**.

290

Lasci la caverna e giri a sinistra tornando nel tunnel. Mangi il pezzo di torta. In effetti è stantio e completamente insipido ma ti restituisce un po' di energia. Recuperi 1 punto di Resistenza. Vai al **198**.

291

La Strega delle Nevi ti fissa intensamente finché non pronuncia la parola: "Stella". Sorridi mentre apri la mano e mostri il disco con inciso il cerchio. Hai battuto la Strega e ora osservi le conseguenze. La sfera comincia a riempirsi di un denso fumo bianco e la sua immagine scompare. Senti le sue urla di rabbia rimbombare tra le pareti della caverna. Ti sinceri che i tuoi amici stiano bene e insieme cercate una via di fuga da quel posto. All'improvviso la terra sotto i vostri piedi comincia a tremare e una profonda spaccatura si apre nella parete di ghiaccio. È forse questa la via di fuga che la Strega ti aveva promesso? Tenta la Fortuna. Se sei Fortunato, vai al **3**. Se sei Sfortunato, vai al **358**.

292

Il Gigante grugnisce e ti lancia contro la scatola che aveva tra le mani. Tenta la Fortuna. Se sei Fortunato, vai al **93**. Se sei Sfortunato, vai al **357**.

293

Il bracciale possiede poteri magici. Aggiungi 1 punto di Abilità. Senza perdere altro tempo, decidi di proseguire. Vai al **319**.

294

Il vortice ti solleva e ti scaglia contro il muro ma, fortunatamente, il tuo zaino attutisce l'impatto. Perdi 2 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, vai al **372**.

295

Nessuno dei devoti sospetta che tu sei un intruso e riesci a passare alle spalle del tempio senza problemi. Puoi quindi imboccare il tunnel, vai al **137**.

296

Uno dei Troll si volta di scatto e ti vede. Lancia un grido d'allarme e gli altri due si lanciano all'attacco.

	Abilità	Resistenza
Primo TROLL DELLE COLLINE	8	9
Secondo TROLL DELLE COLLINE	9	9

Devi attaccarli contemporaneamente. A ogni Round ognuno di loro sferrerà un attacco contro di te, mentre tu risponderai con un solo attacco. Decidi chi dei due attaccare: contro di lui, procedi come in un normale scontro. Contro l'altro calcola la tua Forza d'attacco come in un normale scontro ma, se è superiore alla sua, non gli infliggerai alcun danno; significa solo che sei riuscito a parare il colpo. Ovviamente se la sua forza d'attacco è maggiore della tua, ti colpirà come in un normale scontro. Se vinci, vai al **164**.

297

Nella stanza risuona un'inquietante e acuta risata femminile. Da dentro al sarcofago si alza una donna bellissima con indosso una pelliccia bianca. Noti con orrore nella sua risata malefica dei canini lunghi e aguzzi: la Strega delle Nevi è in realtà un Vampiro! Se hai con te dell'aglio, vai al **210**. Se non ce l'hai, vai al **60**.

298

Il tunnel termina in un vicolo cieco. Nella parete di fronte a voi è appeso uno scudo. Se vuoi prenderlo, vai al **183**. Se invece vuoi tornare indietro al bivio e prendere l'altro tunnel, vai al **135**.

299

L'uomo ti indica di seguirlo con un cenno del capo. Si dirige verso il tunnel alla vostra sinistra e, indicandoti quella direzione, ti dice che la camera della Strega delle Nevi si trova alla fine di quel percorso. Se vuoi andare verso quella direzione, vai al **214**. Se invece vuoi sguainare la spada e attaccarlo, vai al **156**.

300

Entri nella caverna cercando di sembrare più naturale possibile e ti dirigi verso il tunnel dalla parte opposta. Tenta la Fortuna. Se sei Fortunato, vai al **295**. Se sei Sfortunato, vai al **370**.

301

Ti chini e bevi l'acqua che sembra fresca e pura. Purtroppo la fonte è avvelenata e dopo pochi istanti senti una violenta

fitta allo stomaco. Perdi 4 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, vai al **96**.

302

Raggiungi il limite della gola e la tua testa comincia a farsi pesante. Le tue gambe sono debolissime e ti adagi su un mucchio di pietre. La vista comincia ad annebbiarsi e perdi i sensi. L'Incantesimo della Morte della Strega delle Nevi ha completato il suo corso. La tua avventura finisce qui.

303

L'uomo che intravedevi è un Menestrello. Ha indosso una tunica verde e porpora e sta continuando a suonare il liuto nonostante la tua intrusione. La caverna è vuota, ad eccezione di due piccole ciotole d'argilla. Cosa fai?
Lo attacchi con la spada? Vai al **316**.
Vuoi fargli i complimenti per la sua musica? Vai all'**80**.
Fai un cenno del capo e lasci la caverna per proseguire lungo il tunnel? Vai al **111**.

304

Corri verso l'uscita più forte che puoi. Appena superi la sfera, un fascio di luce bianca viene sparato contro di te. Se il tuo punteggio di Resistenza è 10 o meno, vai al **44**. Se è maggiore di 10, vai al **186**.

305

L'Elfo è ormai in fin di vita e ti chiede clemenza. Se vuoi finirlo con la tua spada, vai al **351**. Se preferisci risparmiargli la vita, vai al **204**.

306

Ora che hai realizzato che il Guaritore non vive lì, scappi via dalla caverna. Vai al **355**.

307

L’illusionista ride fragorosamente quando tu sferri un colpo di spada contro una delle sue illusioni, passandoci attraverso e senza infliggergli alcun danno. Subito dopo vieni colpito alle spalle da una pugnalata. Perdi 2 punti di Resistenza. Vai al **279**.

308

La tua mano sinistra è completamente congelata, ma fortunatamente non è quella che usi per maneggiare la spada e per combattere. La tempesta ha messo a dura prova il tuo fisico. Perdi 1 punto di Abilità e 3 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, vai al **174**.

309

Dopo aver eliminato il Brain Slayer, ti occupi di Redswift e Stubb, che sono a terra distesi e privi di coscienza. Dopo alcuni istanti si riprendono, anche se vistosamente frastornati. Rincuorandovi per essere comunque riusciti a scampare da un bel pericolo, esaminate la caverna in cui vi trovate. C’è una porta sulla parete opposta a quella dove siete entrati.

Sulla parete laterale notate due vasetti di creta, uno rosso e uno grigio. Che vuoi fare?
Aprire la porta, vai al **176**.
Guardare dentro al vasetto rosso, vai al **101**.
Guardare dentro al vasetto grigio, vai al **344**.

310

Prosegui lungo il margine del crepaccio alla ricerca di un percorso più sicuro. Il vento soffia sempre più forte e cerchi di proteggerti il volto dalle violente raffiche di neve. Ad un tratto avverti uno stridulo barrito. Davanti ai tuoi occhi appare il profilo di un enorme Mammut, con il pelo scuro e le zanne ricurve. Sguaini la spada e ti prepari ad affrontarlo.

MAMMUT Abilità 10 Resistenza 11

Se vinci, vai al **47**.

311

Il tunnel sbocca in una profonda buca. Resti cautamente ai margini e osservi un Nano che dal fondo cerca invano di arrampicarsi fin su. Il pavimento del fossato è completamente coperto da blocchi di ghiaccio i quali cadono dal soffitto con una certa regolarità. Uno di questi colpisce il Nano sulla spalla che urla dal dolore. A un tratto ti vede e grida: "Che tu sia maledetto straniero, se non vieni in mio soccorso. Vedo che non indossi il collare". Se vuoi aiutare il Nano a

uscire dalla buca, vai al **376**. Se invece vuoi ignorarlo e tornare indietro al bivio precedente, vai al **57**.

312

Tiri verso di te la pianta rampicante e alla luce del sole noti che i suoi rami sono coperti da larve striscianti che si contorcono alla ricerca di carne viva di cui nutrirsi. Fortunatamente riconosci in tempo il pericolo e molli la presa, ricacciando la pianta nell'oscurità. Realizzando che non troverai di certo Il Guaritore in un tronco d'albero cavo pieno di larve, decidi di non perdere altro tempo e proseguire lungo il fiume. Vai al **119**.

313

Prima che il Dragone ti attacchi, strofini l'anello di bronzo e un guerriero compare davanti a te. Lancia un dado e in base al numero uscito controlla quale guerriero hai evocato:

1: Cavaliere (Abilità 9, Resistenza 10)
2: Barbaro (Abilità 8, Resistenza 8)
3: Nano (Abilità 7, Resistenza 6)
4: Elfo (Abilità 7, Resistenza 5)
5: Ninja (Abilità 6, Resistenza 6)
6: Guerriero con l'ascia (Abilità 6, Resistenza 7)

Il Guerriero evocato affronterà il Dragone per primo.

DRAGONE BIANCO   Abilità 12   Resistenza 14

Se il guerriero vince, subito dopo scompare (vai al **139**). Se viene sconfitto, continui tu il combattimento. Se vinci, vai al **139**.

314

Dai un violento strattone alla corda, sperando che i Goblin siano così stupidi come sembrano. Tenta la Fortuna. Se sei Fortunato, vai al **188**. Se sei Sfortunato, vai all'**86**.

315

Il proprietario dell'imbarcazione dice "Per 10 pezzi d'oro posso condurvi verso Fang, salite a bordo!" Paghi l'avido traghettatore e ben presto raggiungete la sponda opposta del fiume. Da quel punto vi dirigete a Sud, lungo la Pianura Pagan verso Stonebridge. Dopo aver camminato per poco tempo, noti una nuvola di polvere in lontananza. Redswift aguzza le sue grandi orecchie e dice: "Cavalli, o anche Centauri, non posso dirvi cosa." Se vuoi aspettare e vedere chi sta venendo verso di voi, vai al **180**. Se invece preferisci nasconderti, vai al **58**.

316

Appena poggi la mano sull'elsa della spada, il Menestrello comincia a suonare una melodia tetra e fragorosa. Le note magiche ti paralizzano tutti i muscoli del corpo e l'unica cosa che puoi fare è guardare il Menestrello che prende un collare di metallo da dentro una delle ciotole d'argilla. Si tratta di un collare d'obbedienza e lo mette attorno al tuo collo. Sarai un servo della Strega delle Nevi per tutto il resto della tua vita!

317

Nonostante la rosa sia appassita, emana ancora un buon odore. Appena la annusi, hai una sensazione come di un soffio vitale che ti penetra nei polmoni. Recuperi 3 punti di Resistenza. Se non hai già fatto queste cose in precedenza, a questo punto puoi:
Soffiare nel flauto (vai al **74**);
Leggere le iscrizioni sul bastone (vai al **345**);
Leggere il libro (vai al **356**).
Altrimenti puoi lasciare la caverna e riprendere il cammino lungo il tunnel (vai al **198**).

318

Scagli via la sfera con tutta la forza che hai. Quando questa tocca il suolo si frantuma in mille pezzi, producendo una grossa palla infuocata che vi colpisce in pieno. Lancia due dadi e sottrai il totale dal tuo punteggio di Resistenza. Se sei ancora vivo, vai al **248**.

319

Mentre cammini, alla tua destra, vedi una grossa roccia con inciso un uccello circondato da fiamme. Accanto alla roccia, ci sono degli scalini di pietra che conducono all'ingresso di una caverna. Se vuoi entrare nella caverna, vai al **75**. Se invece vuoi proseguire, vai al **161**.

320

Il Selvaggio delle Colline non aveva con sé nulla di interessante. Ad ogni modo, l'anatra che stava preparando è pronta e ne approfitti per rifocillarti. Recuperi 4 punti di Resistenza. Ora puoi decidere se tornare sull'altra sponda del fiume passando di nuovo sulle rocce (vai al **364**) oppure seguire un piccolo sentiero che va verso la vetta della collina (vai al **231**).

321

Non hai percorso nemmeno dieci metri quando una lastra di ghiaccio si rompe proprio sotto ai tuoi piedi. Era una trappola architettata dai seguaci della Strega delle Nevi. Precipiti in un fossato di ghiaccio. Lancia un dado e sottrai il risultato dal tuo punteggio di Resistenza. Se sei ancora vivo, vai al **254**.

322

Ancora stordito dal colpo di luce, decidi rapidamente la tua prossima mossa.
Vuoi provare a caricare di nuovo la fionda? Vai al **216**.
Cerchi di distruggere la sfera con un colpo di spada? Vai al **244**.
Cerchi di fuggire? Vai al **262**.

323

Proseguendo arrivi in prossimità di un cancello di ferro che sbarra la strada. Al di là del cancello vedi che il tunnel prosegue piegando a destra. Se possiedi una chiave, vai al **165**. Se non ce l'hai, vai al **393**.

324

Il colpo è stato violento, ma grazie all'elmo non riporti alcuna ferita. Mentre ti rialzi cominci ad avvertire un rumore di passi provenire dalle profondità della caverna. In lontananza si vede una flebile luce, e distingui vagamente una figura che cammina nella tua direzione. Se vuoi restare dove sei per vedere chi sta venendo verso di te, vai al **37**. Se invece vuoi girarti e scappare via dalla caverna, vai al **355**.

325

Noti che l'Elfo indossa un collare di metallo che brilla debolmente nella semi-oscurità del tunnel. Subito dopo aver esalato l'ultimo respiro, il collare smette di brillare e diventa nero. Ti chiedi di cosa si tratti ma decidi di non perdere altro tempo e riprendi il tuo cammino lungo il tunnel. Vai al **241**.

326

Perdi l'equilibrio per un attimo e metti accidentalmente il piede su un'impronta nera. Vai all'**87**.

327

Hai indossato l'amuleto del Coraggio. Aggiungi due punti di Abilità. Se non hai già fatto queste cose in precedenza, a questo punto puoi:

Soffiare nel flauto (vai al **74**);

Leggere le iscrizioni sul bastone (vai al **345**);

Annusare la rosa (vai al **317**).

Altrimenti puoi lasciare la caverna e riprendere il cammino lungo il tunnel (vai al **198**).

328

Mostri al Guaritore i tuoi oggetti d'argento. Egli li pone accanto all'apertura nella parete e fa un fischio. Pochi momenti dopo senti un battito d'ali e sopra di te compare un Pegaso. "Montagli in groppa e ordinagli di condurti in cima alla Montagna Infuocata. Un Pegaso ti porterà ovunque vorrai in cambio di argento. Noi ci salutiamo adesso. Buona fortuna, ne avrai tanto bisogno!" Stringi la mano al Guaritore e lo ringrazi per il suo aiuto. Ti infili nell'apertura tra la roccia e ti ritrovi fuori dalla caverna. Osservi la magnifica creatura da vicino: ha l'aspetto di un grosso cavallo bianco, ma con le ali. Gli monti in groppa e ordini di volare verso la Montagna Infuocata. In pochi minuti e in tutta sicurezza raggiungi la vetta, coperta da una fitta vegetazione rossastra. Salti giù dal Pegaso e lo osservi mentre si allontana verso l'orizzonte. Seguendo le istruzioni del Guaritore, ti siedi e aspetti l'alba. Vai al **217**.

329

Nel momento in cui apri lo zaino per prendere i 10 pezzi d'oro da offrire al Centauro, questi sgrana gli occhi intuendo che ne hai con te molti di più. Vai al **272**.

330

Uno dei pugnali ti manca per un soffio mentre l'altro ti colpisce alla spalla. Perdi 2 punti di Resistenza. Ti fermi un attimo per rimuovere il pugnale dalla tua carne e lanciarlo di nuovo indietro verso i Goblin prima di riprendere a correre. Vai al **29**.

331

L'Elfo non sospetta minimamente che tu sia un intruso e gli passi accanto senza alcun problema. Vai al **241**.

332

Redswift e Stubb aspettano con pazienza accanto a te. Poco tempo dopo, scopri che i loro timori erano tutt'altro che infondati. Tre Goblin vengono verso di voi lungo il corridoio, con le spade in pugno. Nonostante non sia al meglio della condizione, non hai altra scelta che difenderti.

GOBLIN	Abilità 6	Resistenza 6

Riduci di 3 punti la tua forza d'attacco per tutta la durata del combattimento perché sei ancora molto debole. Se vinci, vai al **155**.

333

Istintivamente metti la mano sull'elsa della spada, con le parole del Guaritore che risuonano nella tua testa. Lancia due dadi e aggiungi 2 al risultato. Se il totale è uguale o inferiore al tuo punteggio di Abilità, vai al **68**. Se è maggiore, vai al **185**.

334

L'uomo ti dice che è un erborista e che si è appena trasferito in quella capanna. Gli chiedi se conosce un uomo chiamato Il Guaritore, ma lui con un cenno della testa ti risponde: “No, non l'ho mai sentito nominare”. Decidi di congedarti dall'erborista e realizzi che hai solo perso altro tempo prezioso. Perdi 1 punto di Resistenza. Torni indietro lungo il sentiero e riprendi il tuo cammino lungo la riva del fiume. Vai al **205**.

335

Il ponte è piuttosto stretto e molto scivoloso. Tenta la Fortuna. Se sei Fortunato, vai al **41**. Se sei Sfortunato, vai al **389**.

336

Ti siedi e noti con soddisfazione che la sfera è spaccata. Tuttavia sembra che la Strega delle Nevi non abbia riportato alcun danno. Ti osserva attentamente in attesa della tua prossima mossa. Vai al **262**.

337

La neve cade sempre più fitta e ti chiedi quanto potrai mai resistere nel bel mezzo di una bufera come questa. Se vuoi fermarti e usare la spada per costruirti un rifugio nella neve, vai al **281**. Se invece vuoi proseguire, vai al **229**.

338

Prosegui e arrivi in prossimità di un incrocio. C'è un corridoio a sinistra e uno a destra, ma non hai il tempo di esaminarli perché da quello centrale noti la presenza di un figura inquietante che viene verso di te. Vai al **59**.

339

Il tunnel continua dritto per alcuni metri finché non termina in una caverna. Le pareti sono completamente ghiacciate e al centro c'è una grossa sfera di ghiaccio sorretta da un piedistallo. All'improvviso dal tunnel nella parte opposta sbuca un Orco e la sfera comincia a emanare una luce scintillante. Il profilo di un volto si materializza nella sfera, un profilo a te molto familiare…La Strega delle Nevi! Puoi sentire la sua terribile risata rimbombare tra le pareti della caverna. "Credevi di avermi sconfitta e invece sono ancora qui! La mia anima non avrà pace finché tu sarai in vita!". Dopo che la Strega delle Nevi ha finito di pronunciare queste parole, il collare d'obbedienza al collo dell'Orco comincia a stringersi sempre più forte. Osservi la creatura mentre cerca inutilmen-

te di liberarsi dalla morsa. I suoi sforzi sono vani e in pochi minuti cade a terra senza vita. “Non ho più bisogno di questi servi! Se non sbaglio i tuoi due amici hanno ancora indosso il mio collare d’obbedienza…quello che avete visto è solo un assaggio di quello che accadrà tra poco, insolenti traditori!” Devi assolutamente evitare che Redswift e Stubb muoiano soffocati in quel modo atroce. Scegli rapidamente cosa fare:

Cerchi di distruggere la sfera con un colpo di spada? Vai al **244**.

Tiri una Palla di Fuoco (se ne hai una) contro la sfera? Vai al **216**.

Cerchi di fuggire verso il tunnel nella parete opposta della caverna? Vai al **304**.

340

Lancia un dado. Se il numero uscito è dispari, la freccia ti manca ma la frusta si avvinghia alla tua caviglia sinistra, facendoti cadere a terra (vai al **108**). Se il numero uscito è pari, riesci ad evitare la frusta ma la freccia ti colpisce al braccio. Perdi 3 punti di Resistenza e, se sei ancora vivo, vai al **177**.

341

Non appena apri la porta, gli occhi dell’uomo si spalancano, ma lui non sembra aver alcuna reazione e rimane seduto e immobile. Se vuoi chiedergli se è lui Il Guaritore, vai al **71**. Se invece vuoi solo dirgli che ti sei perso, vai al **334**.

342

Nella casa non c’è nulla di interessante, eccetto una candela e un pacco di fiammiferi. Decidi di prendere questi oggetti e

di tornare giù nella gola e proseguire lungo il tuo cammino verso Est. Vai al **92**.

343

"Nessun problema" dice il Guaritore, "Dobbiamo solo concentrarci un po' di più. Quando sei pronto, andiamo." Ti informa che il tronco è molto stretto e che il fossato è profondo circa 15 metri. Trattieni il respiro e cominci a camminare nella totale oscurità. Lancia due dadi e aggiungi 2 al risultato. Se il totale è uguale o inferiore al tuo punteggio di Abilità, vai al **91**. Se è maggiore, vai al **78**.

344

Sul fondo del vasetto grigio c'è una vecchia pergamena con un sigillo di cera ancora integro. Se vuoi rompere il sigillo e aprire la pergamena, vai al **224**. Alternativamente, se non l'hai già fatto, puoi guardare nel vasetto rosso (vai al **101**), o aprire la porta nella parete opposta (vai al **176**).

345

Le incisioni sono in alfabeto runico e le tue conoscenze di questa lingua sono limitate. Decidi di tenere il bastone e di cercare di decifrare le iscrizioni successivamente. Se non hai già fatto queste cose in precedenza, a questo punto puoi:
Soffiare nel flauto (vai al **74**);
Annusare la rosa (vai al **317**);
Leggere il libro (vai al **356**).
Altrimenti puoi lasciare la caverna e riprendere il cammino lungo il tunnel (vai al **198**).

346

L'erborista diceva la verità. La pillola ha l'effetto di ridurti il dolore e tu ti senti un po' meglio. Recuperi 4 punti di Resistenza. Deciso a trovare il vero Guaritore, riprendi la tua strada verso la valle. Vai al **205**.

347

Perquisisci i corpi dei Goblin e trovi del pesce sotto sale, una candela e 2 pezzi d'oro. Decidi di prendere questi oggetti insieme ai due pugnali. I collari di metallo che hanno indosso smettono di brillare ma non sei in grado di rimuoverli. Dopo aver messo gli oggetti nello zaino, prosegui lungo il tunnel. Vai al **106**.

348

Dopo alcune ore di cammino la pianura diventa monotona. Sembra proprio che non accada nulla in quei luoghi e, proprio mentre stai per abbassare la guardia, alcuni predatori volanti piombano su di te, attirati dal riflesso del sole sulla tua armatura. Si tratta di quattro Uomini-Uccello, con la pelle verde, delle grosse ali membranose e dei lunghi artigli affilati. Con un grido di battaglia si lanciano all'attacco. Tenta la Fortuna. Se sei Fortunato, vai al **256**. Se sei Sfortunato, vai al **369**.

349

Precipiti terrorizzato nel vuoto ma, fortunatamente, dopo un paio di metri di caduta finisci la tua corsa su un lastrone di ghiaccio sporgente. Te la sei cavata con una piccola slogatura alla caviglia. Perdi 1 punto di Resistenza. Riesci in qualche modo a risalire arrampicandoti lungo la parete del preci-

pizio con l’ausilio della tua spada. Riprendi il tuo cammino nella neve alta. Vai al **212**.

350

Il Serpente a sonagli ti morde alla gamba ma i suoi denti avvelenati si conficcano nel cuoio del tuo stivale senza arrecarti alcun danno. Riesci in qualche modo a scrollarti l’animale di dosso. Vai al **252**.

351

Prosegui il combattimento.

ELFO DELLA MONTAGNA Abilità 6 Resistenza 2

Se vinci, vai al **325**.

352

La sfera d’acciaio passa a pochi centimetri dalla testa del Gigante, il quale si volta e ti vede. Non hai tempo di ricaricare la fionda e non puoi far altro che sguainare la spada. Vai al **292**.

353

È Redswift a essere estratto. Non appena si avvicina allo scrigno, si ferma, intuendo la presenza di una trappola. Ispeziona lo scrigno più da vicino e nota la presenza di un gancio proprio sotto al manico. Lo preme con le dita e lo scri-

gno si apre con un clic. All’interno ci sono un paio di stivali di pelle grigia. “Stivali degli Antichi Elfi”, esclama con soddisfazione, “che immenso tesoro! Nessuno più è in grado di farli come un tempo. Chiunque li indossi può camminare su qualsiasi superficie senza produrre il minimo rumore. Tiriamo nuovamente a sorte per decidere chi deve indossarli”. Lancia un dado. Se esce 1 o 2, vai al **203**. Se esce 3 o 4, vai al **265**. Se esce 5 o 6, vai al **379**.

354

Dentro lo zaino trovi un paio di sandali usurati, un ratto stufato e un filoncino di pane ammuffito. Se vuoi mangiare il pane, vai al **247**. Se invece vuoi lasciare questa caverna e proseguire lungo il tunnel, vai al **221**.

355

Ti affretti a ritornare nella gola. Ad ogni modo, sei sempre più debole, minuto dopo minuto. Perdi 1 punto di Resistenza. Riprendi il cammino nel punto in cui l’avevi lasciato. Vai al **377**.

356

Appena poggi il dito sulla fibbia che tiene chiuso il libro per rimuoverla, vieni punto da un ago nascosto sotto di essa. L’ago era avvelenato e perdi 4 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, puoi aprire il libro (vai al **97**) oppure se non hai già fatto queste cose in precedenza, puoi:

Soffiare nel flauto (vai al **74**);

Leggere le iscrizioni sul bastone (vai al **345**);

Annusare la rosa (vai al **317**).

Altrimenti puoi lasciare la caverna e riprendere il cammino lungo il tunnel (vai al **198**).

357

Questo colpo ti coglie impreparato e non hai il tempo di schivarlo. La scatola ti colpisce in pieno al torace. Resti per alcuni secondi senza fiato, accasciandoti alla parete. Perdi 2 punti di Resistenza. Il Gigante si avvicina a te per darti il colpo di grazia.

GIGANTE DELLE NEVI Abilità 10 Resistenza 10

Per i primi 2 round riduci la tua forza d'attacco di 2 punti perché sei senza fiato. Dopo due round puoi cercare di fuggire correndo a più non posso verso il tunnel nella parete opposta (vai al **338**). Se vinci, vai al **45**.

358

Un grosso frammento di ghiaccio si stacca dalla parete e cade su di te. Perdi 4 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, vai al **90**.

359

Il Guaritore prende l'uovo di drago, ne rompe la parte superiore, e versa all'interno un po' di polvere presa da un ciondolo che aveva al collo. Mischia il contenuto con un bastoncino e te lo porge invitandoti a bere. Tu bevi l'intruglio, fiducioso nella conoscenza del Guaritore. Fatto ciò, ti ordina di camminare davanti a lui. Vai al **154**.

360

La corrente è troppo forte e non riesci a contrastarla. Lo zaino ti spinge ulteriormente sul fondo e tu sei troppo debole per tornare a galla. La tua avventura finisce qui, sul fondo del fiume Red.

361

Perdi 1 punto di Fortuna. Vai al **127**.

362

L'elmo con le corna ti calza a pennello ed è molto resistente. Aggiungi 1 punto di Abilità. Redswift ne approfitta per prendere la lancia del Centauro. A questo punto non vi resta che riprendere il vostro viaggio verso Stonebridge. Vai al **278**.

363

Prosegui la scalata alla montagna finché non raggiungi un pendio troppo scosceso per continuare. Ti guardi attorno e noti la presenza di un grosso frammento di ghiaccio che riempie completamente una gola scavata tra due rilievi della roccia. Il tuo cuore sobbalza quando vedi in prossimità di quel ghiacciaio un brandello di pelliccia. Sebbene tu non sia in grado di vedere l'ingresso, sei sicuro che si tratta della porta di ghiaccio descritta dal cacciatore di pellicce. Prosegui dritto davanti a te e, per quanto ti sembra surreale, passi attraverso il blocco di ghiaccio (altro non era che un'illusione) e ti ritrovi in un lungo e gelido tunnel. Prosegui dritto e giungi a un bivio. Se vuoi andare a sinistra, vai al **395**. Se vuoi andare a destra, vai al **215**.

364

Riesci a saltare sulle rocce senza cadere nel fiume. Ad ogni modo l'Incantesimo della Morte prosegue il suo corso. Perdi 1 punto di Resistenza. Giri a destra e riprendi il tuo cammino verso la valle. Vai al **115**.

365

La strada è sbarrata da una porta, la quale si solleva prima ancora che la tocchiate. Entrate all’interno di una caverna, nella quale c’è un’orribile creatura dall’aspetto di un polpo. Appena vi avvicinate, la creatura avvinghia i tuoi due compagni con i suoi lunghi tentacoli. Avverti che sta usando contro di te dei poteri ipnotici e cerchi di resistere. Se indossi l’Amuleto del Coraggio, vai al **189**. Se non ce l’hai, vai al **126**.

366

Perquisisci i corpi dei Goblin e trovi del pesce sotto sale, una candela e 2 pezzi d’oro. Decidi di prendere questi oggetti insieme ai due pugnali. Entrambi indossavano dei collari di metallo, i quali smettono di brillare ma non sei in grado di rimuoverli. Ti arrampichi con qualche difficoltà su per la fossa e, dopo aver recuperato la tua spada, decidi quale strada sarebbe più opportuno prendere onde evitare eventuali altre trappole. Se vuoi proseguire lungo questo tunnel, vai all' **88**. Se invece vuoi tornare indietro e girare a sinistra verso l’altro corridoio, vai al **29**.

367

Cerchi di rialzarti ma le tue gambe sono rigide e doloranti. Guardi Redswift e anche lui è nella tua stessa situazione. Gradualmente cominci a perdere coscienza e uno dei tuoi ultimi pensieri va alla Strega delle Nevi che è riuscita a prendersi la sua rivincita. La tua avventura finisce qui.

368

Il tunnel termina in una porta di legno chiusa a chiave. Ci appoggi sopra l'orecchio e ti sembra di sentire un suono di passi trascinati. Se vuoi bussare alla porta, vai all'**83**. Se invece vuoi tornare indietro al bivio precedente e imboccare il tunnel di destra, vai al **150**.

369

Non fai in tempo a sguainare la spada che il primo Uomo-Uccello ti colpisce con i suoi artigli. Perdi 2 punti di Resistenza. A questo punto ti prepari al combattimento:

Uomo-Uccello	Abilità 12	Resistenza 8

Se vinci, vai al **18**.

370

Sei quasi arrivato all'imbocco del tunnel quando i devoti smettono di pregare. Uno di loro si alza in piedi e ti chiede a gran voce come mai non ti stia fermando per intonare le preghiere al Demone di Ghiaccio. Se hai un flauto magico, puoi rispondere che ti è stato ordinato di andare a suonare per la Strega delle Nevi (vai al **31**). In alternativa puoi decidere di affrontarli (vai al **143**), o di cercare di correre più forte possibile nel tunnel (vai al **33**).

371

Prima che tu riesca a raggiungere la roccia, la valanga ti colpisce travolgendoti con tutto il suo impeto. Tenta la Fortuna. Se sei Fortunato, vai al **257**. Se sei Sfortunato, vai al **64**.

372

Gradualmente il vortice rallenta e in poco tempo l'aria attorno si fa calma. Sebbene siano stati colpiti anche loro, Redswift e Stubb sono ancora vivi. Per esorcizzare il dolore, Stubb fa del sarcasmo sul tuo desiderio di toccare qualunque cosa incontri sul tuo cammino. Non curante delle sue beffe, ti avvicini e prendi lo scudo (Aumenta di 1 punto la tua Abilità iniziale). Non avendo null'altro da fare in quel posto, decidete di tornare indietro al bivio e di imboccare il tunnel a destra. Vai al **135**.

373

Carichi una sfera d'acciaio nella fionda e la scagli contro il gigante. Lancia due dadi. Se il totale è minore o uguale della tua Abilità, vai al **12**. Se è maggiore, vai al **352**.

374

Il crepitio dei tuoi passi sveglia il Barbaro. Come è noto i Barbari attaccano prima di parlare e lui in un attimo balza in piedi brandendo la sua ascia.

BARBARO	Abilità 9	Resistenza 8

Se vinci, vai al **286**.

375

La palla di fuoco manca di poco il suo bersaglio. Perdi 1 punto di Fortuna. Mentre pensi a cosa fare un lampo di luce viene sparato dalla sfera e ti colpisce in pieno petto. Se il tuo punteggio di Resistenza è 10 o meno, vai al **44**. Se è maggiore di 10, vai al **122**.

376

Ti sporgi oltre i margini della buca e tendi una mano al Nano, il quale aggrappandosi riesce finalmente a risalire. Ti dice che, ora che è libero, deve fuggire da quel luogo più velocemente possibile per tornare al suo villaggio. Insieme tornate indietro verso il bivio precedente, dove il Nano gira a destra. Tu gli dici che stai cercando la Strega delle Nevi e girando a destra torneresti indietro, quindi lo saluti. Ti ringrazia per l'aiuto e, prima di dileguarsi, ti porge una borsetta di cuoio: "Fai attenzione al Ratto Bianco". Apri la borsa e all'interno trovi una fionda e tre sfere d'acciaio. Metti tutto nel tuo zaino e ti incammini verso l'altro tunnel. Vai al **125**.

377

Sei davvero molto stanco e cammini senza guardare dove metti i piedi. Accidentalmente calpesti un Serpente a sona-

gli. Tenta la Fortuna. Se sei Fortunato, vai al **350**. Se sei Sfortunato, vai al **167**.

378

Sguaini la spada e ti prepari ad affrontare la creatura.

YETI	Abilità 11	Resistenza 12

Se vinci, vai al **67**.

379

Vieni estratto proprio tu. Aggiungi 1 punto di Fortuna. Getti via i tuoi vecchi stivali e indossi quelli magici dell'elfo. Riprendete a camminare lungo il tunnel e, in effetti, i tuoi passi non producono alcun rumore. Tra gli occhi invidiosi dei tuoi due compagni, prosegui in testa al gruppo. Vai al **20**.

380

La Strega delle Nevi si impossessa della tua mente e in breve tempo sei in balia dei suoi comandi. Ti ordina di gettare il bastone di frassino a terra e di porgerle il collo, in modo che possa azzannarti e succhiarti il sangue. Da questo momento in poi sarai per sempre un suo servo nel mondo delle tenebre.

381

Il tuo zaino è molto pesante a causa degli ori che contiene e tu sei troppo debole per tenerti a galla. Se vuoi toglierti lo zaino, vai al **42**. Se invece vuoi cercare di resistere con lo zaino in spalla, vai al **287**.

382

Non appena sguaini la spada, l’Elfo si toglie via la tunica e si lancia all’attacco con un acuto grido di battaglia.

ELFO DELLA MONTAGNA Abilità 6 Resistenza 6

È anche lui armato di spada. Se vinci, vai al **208**.

383

Dopo che tutti e tre siete passati sotto alla pioggia acida, ti senti veramente demoralizzato. Perdi 1 punto di Fortuna. Non ti resta che proseguire per quella strada. Vai al **339**.

384

Nascondi il capo nel cappuccio della tunica e ti dirigi più velocemente possibile verso l’uscita del tunnel alla tua destra. Tenta la Fortuna. Se sei Fortunato, vai al **295**. Se sei Sfortunato, vai al **370**.

385

Ti senti sempre più debole man mano che il tempo passa. Perdi 1 punto di Resistenza. Dinanzi a te c’è una stretta vallata che continua tra due colline e decidi di percorrerla nella speranza di trovare Il Guaritore. Quando sei a metà strada, noti alla tua sinistra l’ingresso di una caverna. Se vuoi entrare nella caverna, vai al **170**. Se invece vuoi proseguire, vai al **377**.

386

Non riesci a evitare il colpo e il pugnale del Goblin ti provoca una profonda ferita sul fianco. Perdi 2 punti di Resistenza. Sei costretto a difenderti a mani nude.

GOBLIN	Abilità 5	Resistenza 4

Durante ogni round, riduci la tua forza d'attacco di 3 punti visto che sei senza spada. Se vinci, vai al **43**.

387

Il freddo è quasi insopportabile. Le mani e i piedi hanno perso sensibilità e ti chiedi se saresti mai in grado di afferrare la spada per affrontare un nemico in quelle condizioni. Non appena la tempesta comincia a calmarsi, realizzi che forse sarebbe stato meglio costruire un rifugio: una delle tue mani è completamente congelata. Tenta la Fortuna. Se sei Fortunato, vai al **308**. Se sei Sfortunato, vai al **225**.

388

Mentre proseguite lungo il tunnel, l'Elfo comincia a parlarti: "Mi chiamo Redswift e lui è Stubb" indicando il Nano. "Ci siamo conosciuti da schiavi in queste caverne e non vediamo l'ora di tornare ai nostri villaggi. Io vivo tra le colline Moonstone e Stubb a Stonebridge. Se riusciremo a fuggire da questo luogo infernale, sarai il benvenuto nei nostri rispettivi

villaggi. Si trovano nella stessa direzione, ma sono entrambi molto lontani”. Prima che riprenda il discorso, lo interrompi perché hai notato qualcosa di molto strano sul pavimento. Ci sono due coppie di impronte di piedi lungo il tunnel. Il primo paio è colorato di bianco e il secondo è colorato di nero. Ti chiedi come mai queste impronte abbiano questi colori, ma non riesci a trovare una spiegazione logica. Che vuoi fare?
Camminare seguendo le impronte bianche? Vai all'**11**.
Camminare seguendo le impronte nere? Vai all'**87**.
Passare in mezzo tra le due impronte? Vai al **220**.

389

Mentre percorri lentamente il ponte, scivoli con il piede d’appoggio e cadi giù nel precipizio.
Tenta la Fortuna. Se sei Fortunato, vai al **349**. Se sei Sfortunato, vai al **197**.

390

Sguaini la spada e ti avvicini all’uomo, chiedendogli il motivo della sua avidità. Gli domandi come mai il sedicente “Guaritore” dovrebbe richiedere 50 pezzi d’oro per salvare la vita a un uomo. Appoggi la punta della spada al suo mento e aspetti la sua risposta. “Va bene, mi dispiace, non sono io il Guaritore. Sono solo un erborista. Avevo pensato che forse non ti sarebbero serviti tutti gli ori che hai con te, e che quindi avresti potuto donarmene un po’. So benissimo che non è un comportamento corretto, ma ascoltami, posso darti alcune delle mie pillole per alleviare i tuoi dolori. Potrebbero aiutarti. Senza nulla in cambio, si intende.” Con la punta della spada sempre appoggiata al mento, l’uomo allunga la mano e prende un barattolo con dentro delle pillole. Tu afferri il barattolo ed esci dalla capanna, dicendogli che è dav-

vero fortunato a essere ancora vivo. Ora decidi cosa fare. Se vuoi prendere una di quelle pillole, vai al **346**. Se invece vuoi mettere il barattolo nello zaino e proseguire il tuo cammino lungo la valle, vai al **205**.

391

Se hai la mano destra congelata, vai al **195**. In caso contrario, vai al **249**.

392

La Strega delle Nevi ti fissa intensamente finché non pronuncia la parola: “Cerchio”. Un’espressione di terrore si imprime sul tuo volto quando apri la mano e mostri il disco con incisa la stella. La Strega ride fragorosamente e lancia contro di te un intenso lampo di luce che ti centra in pieno petto uccidendoti all’istante. La tua avventura finisce qui.

393

Sei rimasto intrappolato dentro il tunnel. Sai benissimo che non passerà molto tempo prima che le guardie della Strega delle Nevi ti scoprano e ti condannino a una vita di schiavitù. La tua missione è fallita.

394

Ti aggrappi alla pianta rampicante e cominci a scendere nell’oscurità del tronco. Non vedi nulla, ma cominci a sentire qualcosa di freddo e strisciante muoversi sul tuo corpo. In pochi istanti sei coperto di Larve carnivore, grandi quanto un dito. Senti i loro denti uncinati conficcarsi nella tua carne, ma non riesci a scrollartele di dosso per paura di cadere. Ti arrampichi freneticamente sulla pianta con la speranza di

tornare vivo in superficie. Se il tuo punteggio di Resistenza è 6 o meno, vai al **191**. Se è maggiore, vai al **22**.

395

Il tunnel prosegue con una curva verso destra. Giri l'angolo e ti trovi faccia a faccia con un umanoide dalla pelle pallida. Ha indosso una lunga tunica con cappuccio che gli copre quasi interamente il capo. Si tratta di un Elfo della Montagna, uno dei seguaci della Strega delle Nevi. Cosa fai?

Fai un cenno col capo e prosegui facendo finta di niente (vai all'**89**)?

Gli dici che sei venuto per incontrare la Strega delle Nevi (vai al **274**)?

Lo attacchi con la spada (vai al **17**)?

396

Le parole svaniscono prima che tu riesca a leggerle. Perdi 1 punto di Fortuna. A questo punto, se non l'hai già fatto, puoi guardare nel vasetto rosso (vai al **101**), o aprire la porta nella parete opposta (vai al **176**).

397

L'Elfo nota che stai per sguainare la spada e con molta rapidità prende l'arco e scaglia una freccia contro di te. Vieni colpito in pieno petto, un colpo mortale. Non saprai mai che sei morto per mano del fratello di Redswift.

398

Ti arrampichi su per la scala di corda e quando raggiungi la casa non vieni accolto, come speravi, dal Guaritore, ma da un Uomo-Orco. Non puoi far a meno di sguainare la spada e affrontarlo.

UOMO-ORCO	Abilità 8	Resistenza 6

Se vinci, vai al **342**.

399

Stubb ti sveglia nel cuore della notte dopo aver fatto il suo turno. Il resto della notte trascorre senza imprevisti e al mattino siete pronti a riprendere il vostro viaggio verso Stonebridge. Vai al **13**.

400

È l'inizio di un nuovo, meraviglioso giorno. Un giorno che probabilmente diventerà il giorno più bello della tua vita. Lo spirito della Strega delle Nevi è stato distrutto e tu sei stato curato da una terribile maledizione. Mentre scendi dalla Montagna, il tuo pensiero va al generosissimo Guaritore e ai tuoi amici Redswift e Stubb. Sei impaziente di incontrare il vecchio Nano di nuovo e ti avvii in direzione di Stonebridge più velocemente che puoi, sperando che sia ritornato dalla foresta di Darkwood. Ti sei guadagnato un periodo di meritato riposo, a meno che tu non voglia cominciare una nuova avventura…

Un mondo di avventure dove
Il protagonista sei tu.

libri NOSTRI

Il gusto dell'avventura, della magia, del combattimento: personaggi fantastici che agiscono nelle ambientazioni più straordinarie, storie avvincenti, nemici crudeli e spietati.

Nella collana LibroGame Edizioni EL:

Titolo	N.
LA ROCCA DEL MALE	1
LA FORESTA MALEDETTA	2
I VIAGGIATORI DELLO SPAZIO	3
APPUNTAMENTO CON LA M.O.R.T.E.	4
IL COVO DEI PIRATI	5
L'ISOLA DEL RE LUCERTOLA	6
LA CASA INFERNALE	7
MISSIONE PER UN SAMURAI	8
MISSIONE NEI CIELI	9
LA CREATURA DEL MALE	10
I GUERRIERI OMBRA	11
LA CRIPTA DEL VAMPIRO	12

Nella collana LibriNostri:

SFIDA TRA I GHIACCI

23

dimensione avventura

Il gusto dell'avventura, della magia, del combattimento: personaggi fantastici che agiscono nelle ambientazioni più straordinarie, storie avvincenti, nemici crudeli e spietati.

In questo libro il protagonista sei tu.
Nascosta nelle profondità delle Caverne di Cristallo delle Montagne di Ghiaccio, la temutissima Strega delle Nevi di Allansia è pronta a usare i suoi poteri per portare una nuova era glaciale e avere il dominio totale sul mondo. Non sapevi nulla di tutto ciò prima che un cacciatore di pellicce non fosse morto tra le tue braccia, vittima della terribile creatura che stavi cacciando, lasciando il peso della sua missione sulle tue spalle. Purtroppo il tempo sta per scadere e tu devi raccogliere la sfida senza indugio.

In questo libro il protagonista sei tu.
Entra in una nuova dimensione, scopri il gusto dell'avventura.

Copertina illustrata da Les Edwards
Traduzione di Pasquale Donnarumma
http://www.librogame.net

libri NOSTRI